

PS2 Y PLAYSTATION

100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

nueva

Guía de compras 244 juegos para esta Navidad

NÚMERO 48 | ESPAÑA 1,95 EUROS (PRECIO PROMOCIONAL)

sólo
1,95
euros

▶ FINAL FANTASY X-2

Las chicas de Square son guerreras



▶ HAVEN

Mi yo-yó y yo

▶ GTA: VICE CITY

Corrupción en PS2

▶ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Dos juegos para dominarlos a todos



2 pósters
de regalo

EN ZONA DVD: Spider-Man ■ El Ataque de los Clones ■ El Padrino ■ Spirit: El Corcel Indomable



TIMESPLITTERS 2
guía completa pag. 18

suplemento
especial



PROJECT ZERO
segunda parte pag. 2

SUPLEMENTO
28 PÁGS.
GRATUITO

THE GETAWAY
PRO EVOLUTION SOCCER 2
FIFA 2003
AUTO MODELLISTA
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
GUNGRAVE
RED FACTION 2
HITMAN 2
WRC II EXTREME
007: NIGHTFIRE
DIGIMON WORLD 2003
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

TOMB RAIDER

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



editorial aurum



ROUND 2 FIGHT



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "TEKKEN" is a trademark of the Sony Corporation. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco. TEKKEN™ 4 & © 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.



namco

PlayStation.2

EL OTRO LADO



es.playstation.com

La vida es pura lucha.
Entrénate con Tekken™ 4.

PLANETSTATION 48

DICIEMBRE 2002

Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORIA

Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN

Montse Prieto

DIRECTOR DE PUBLICACIONES

Joan Maria Piqué

DIRECTOR DE ARTE

Ibon Zugasti

DIRECTOR

Nacho Fernández

JEFE DE REDACCIÓN

Tonio L. Alarcón

REDACTOR

Carlos Fernández

ASESOR EDITORIAL

Santiago Heredero

DISEÑO GRÁFICO

Montse Solernou

COLABORADORES

Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).

ILUSTRADOR

Isarn Batllés

FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL

EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD

BARCELONA

Jefe de Publicidad

Enric Vallespi

Responsable de Publicidad

Francisco García, Joaquín Guardiola

MARKETING

Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN

Comercial Atheneum, S.A.

Tel. 93 654 40 61

Fax. 93 640 13 43

E-mail direc.bcn@atheneum.com

www.atheneum.com

IMPRESIÓN

Rotographik

Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

PlayStation, PS One y PlayStation 2 son
marcas registradas propiedad de
SonyComputer Entertainment.
Los artículos contenidos en esta
publicación son propiedad de Editorial
Aurum, S.L. Quedan reservados todos los
derechos y prohibida su reproducción con
fines comerciales.

 editorial **aurum**

despegue

Cada vez se acerca más nuestro número 50 y en *PlanetStation* hemos querido adecuarnos a los nuevos tiempos. En este número que tenéis en vuestras manos os ofrecemos una revista con un nuevo aspecto, mucho más dinámica y manejable, pero que seguimos haciendo con la misma ilusión que el primer día (aunque con menos pelo). Esperamos que el cambio os guste y, como siempre, estamos a vuestra entera disposición para cualquier sugerencia, crítica o consumición que nos queráis hacer llegar.

planet@ed-aurum.com



sumario

ACTUALIDAD 6

RÁNKINGS 12

REPORTAJE EL SEÑOR 14

DE LOS ANILLOS

REPORTAJE TOMB 20

RAIDER: EADLO

CUENTA ATRÁS 24

24 The Getaway

26 Auto Modellista

27 007: Nightfire

28 Dynasty Tactics

29 Virtua Tennis 2

Monopoly Party

Hoot Wheels

30 Digimon World 2003

32 Gundam Battle Assault 2

A EXAMEN 34

34 GTA: Vice City

38 Pro Evolution Soccer 2

40 FIFA 2003

42 Tony Hawk's Pro Skater 4

44 Gungrave

45 Hitman 2

46 Red Faction 2

48 WRC II Extreme

50 Haven: Call of the King

52 Lethal Skies

Blade 2

53 MX Superfly

Pánico Nuclear

54 Total Immersion Racing

Kelly Slater's Pro Surfer

55 Summoner 2

Legion: Legend of Excalibur

Pryzn: The Dark Unicorn

56 Pink Panther

El Planeta del Tesoro

59 Michael Schumacher RWK 2002

ESCAPARATE 60

60 Guía de compras navideñas

ZONA DVD 68

ZONA PLANET 74

74 Al Habla

80 Trucos

82 La Estrella Invitada

84 Fuera de Órbita

EXTRAS

58 Números Atrasados

66 Especial Cuarto Aniversario

83 Suscripción

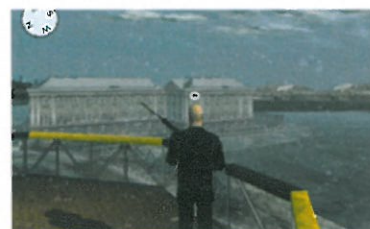
86 Telescopio

CONCURSOS

12 Los Diez Mejores

33 Concurso Pro Evolution Soccer 2

57 Concurso Haven: Call of the King



PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreves a preguntar.

JUGABILIDAD

Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS

Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el cel shading (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no

se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN

La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA

También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

LOGOS Y TONOS

¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 62067 MOTOROLA.

TOP 10

- 62067 Chihuahua - CocaCola
- 54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
- 54259 Lloraré las penas - David Bisbal
- 54217 Asereje - Las Ketchup
- 54222 Ave María - David Bisbal
- 51005 El Exorcista - Cine
- 51027 Mission Impossible - Cine
- 68014 Hala Madrid - Himno
- 59468 Whithout Me - Eminem

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 54026 Torero - Chayanne | 55024 Himno de la Legion - Himno |
| 55058 Cara al Sol - Himno | 54231 A Dios le pido - Juanes |
| 54257 Cuando tu vas - Chenoa | 54233 Perdono - Tiziano Ferro |
| 62027 Fraggie Rock - Tv | 53238 Spacce Melodie - Luna Park |
| 53221 Infected - Barthez | 51021 La pantera Rosa - Cine |
| 55011 Himno de España - Himno | 68030 Centenario Real Madrid |
| 54213 Que la Detengan - David Civera | 54219 Baila Morena - Zucchero |
| 62023 Simpsons - Tv | 54256 Que el ritmo no pare - Patricia Manterola |
| 51000 Star Wars DarthVader - Cine | 62039 Rasca y Pica - Tv |
| 68002 Cant del Barca - Himno | 56000 La Abeja Maya - Infantil |
| 60269 All the things she said - Tatu | 62043 SouthPark - Tv |
| 53220 Moi Lolita - Alizee | 51033 Star Wars - Cine |
| 62014 Inspector Gadget - tv | 54262 Soy Yo - Marta Sánchez |
| 51013 Indiana Jones - Cine | 54227 Tre Parole - Valeria Rossi |
| 51016 James Bond - Cine | 51001 Addams Family - Cine |
| 54203 Suerte - Shakira | |



TELE-COÑAS

906 51 02 53

¿QUIERES GASTAR UNA DIVERTIDA BROMA A TUS AMIGOS ?
¿QUIERES FELICITAR A ALGUNA AMIGA POR SU CUMPLEAÑOS?
ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES GRABACIONES.



¡¡ENCUENTRA TU MEDIA NARANJA ENTRE LOS MILES DE AMIGOS Y AMIGAS QUE HARÁS!!
RELACIONES
¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!

ENVÍA
LIGAR11
AL

7494

"Yo conocí a Laura a través de MI-LIGUE, tenía que elegir entre 20 chicas compatibles, pero elegí bien, ¡nunca he estado tan contento!" -Javi-
"Javi es tan dulce... cuando recibí su primer mensaje fue como un flechazo, sabía que estábamos destinados a salir juntos" -Laura-

ENVÍA
GRUPO9
AL

7494

CHATEA CON GENTE DE TODA ESPAÑA

¡CONÉCTATE AHORA! CHICAS DE TU CIUDAD TE ESPERAN

¡¡MÁS DE 1.000.000 DE USUARIOS CONECTADOS!!

Nº1 EN ESPAÑA

chat

CONOCE A LAS MEJORES CHICAS DE TU CIUDAD

¡CONÉCTATE A LA RED MAESTRA DEL CHAT EN ESPAÑA! SEGURO QUE NO TE ARREPENTIRÁS

ENVÍA
CHAT11
AL

7494

906 51 02 45

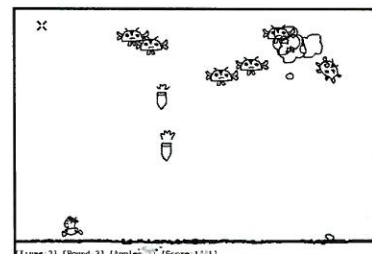
PARTY-LINE



Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja... todo esto y mucho más en el Party-Line más divertido
¿A qué esperas para conectarte?



El corto de animación *The Cathedral* de Plastige Image fue uno de los grandes triunfadores.



Los videojuegos toman esta edición de Art Futura

Tras su paso por Sevilla hace dos años, el festival de arte y nuevas tecnologías más importante de España ha vuelto a celebrarse en Barcelona

Entre el 31 de octubre y el 3 de noviembre tuvo lugar en el Centro de Cultura Contemporánea de la Ciudad Condal una nueva edición de Art Futura. Aunque esta vez el festival estaba centrado en el tema "Pintura Estirada / Internet como lienzo", una vez más los videojuegos tuvieron un papel destacado e incluso PlayStation 2 repitió como patrocinador del evento.

En la exposición *Ochoporocho*, por ejemplo, pudieron verse 8 juegos de PS2 (entre ellos estaban *Ico* o *Ace Combat*) junto a 8 nuevas creaciones que partían de un concepto más basado en la originalidad que en la espectacularidad gráfica. También tuvieron lugar conferencias sobre el acercamiento entre arte y videojuegos o sobre la idea de la independencia en este mundo e incluso se celebró por primera vez la fiesta PlayTime, en la que los asistentes podían probar diversos juegos mientras las imágenes que

generaban eran mezclada por diversos *video-jockeys*.

And the winner is...

Además, Art Futura fue el escenario de la primera edición del Premio de Creación de Videojuegos PlayStation, en el que se presentaron más de cincuenta distintas propuestas. Al final, el juego que se hizo con la beca de 6.000 euros del primer premio fue *Insonik*, una original creación de Innothna.

Pero sin duda, uno de los actos que más expectación despertó fue la

presentación de Arvirago Entertainment, la nueva compañía de creación de videojuegos que ha montado Gonzo Suárez tras abandonar Pyro Studios después del lanzamiento de la versión de *Commandos 2* para PS 2 y X-Box. Tras explicar su intención de crear un tejido de producción de videojuegos en España, Gonzo mostró por primera vez imágenes de su primer proyecto, para el que su equipo ha creado una nueva tecnología.

The Lord of the Creatures

Aquí tenéis una de las primeras imágenes de *The Lord of the Creatures*, la nueva creación del equipo dirigido por Gonzo Suárez y Jon Beltrán de Heredia. El juego tendrá elementos de estrategia y también será importante el coleccionismo de todo tipo de seres, ya que con ellos deberemos formar nuestro pequeño ejército.



Gonzo Suárez y Jon Beltrán de Heredia posan tras la presentación de Arvirago Entertainment.

Nuevos packs Navideños

Sony distribuye tres lotes imprescindibles



Estas Navidades Sony va a echar el resto para que no tengamos demasiadas dificultades a la hora de escoger el regalo perfecto. Para ello ha preparado tres packs distintos que incluyen la consola y dos juegos y una película más que interesantes. El primero ya estará disponible en las tiendas cuando estéis leyendo estas líneas y ofrecerá la PS2, un mando a distancia DVD y la película *Spider-Man*. El segundo incluye, además de la bestia negra, el juego *World Rally Championship II Extreme*, y podréis haceros con él a partir del 27 de noviembre. Por último, *The Getaway*, la gran esperanza de Sony Europa, es el título escogido para acompañar la compra de la consola, esta vez a partir de diciembre.

Cada uno de los lotes se pondrá a la venta a un precio recomendado de 289 euros y además las cajas contarán con un diseño especial, como podéis ver en las imágenes.

Llegan nuevos periféricos

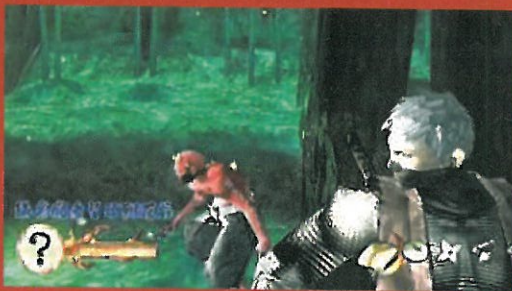
Virgin distribuirá a Joytech

Según un acuerdo alcanzado recientemente, Virgin PLAY distribuirá los periféricos de la firma británica Joytech en nuestro país y en Portugal. Algunos de los primeros periféricos que llegarán a las tiendas son el mando Advanced Analog Controller (19,95 euros), el volante F1 Racing Wheel (69,95 euros), el ampliador de memoria 16 Mb Memory Station (35,95 euros) o el DVD/CD Mini Remote Controller.



VUELVE TENCHU

Aunque ya os dimos a conocer algunos detalles en nuestro reportaje especial del E3 de hace algunos meses, hemos podido conocer nuevas características del estreno de la saga *Tenchu* en PlayStation 2. El juego llevará por subtítulo *Wrath of Heaven* y nos ofrecerá unas peleas más espectaculares que en las dos anteriores entregas gracias a un nuevo motor gráfico de lucha. Además, se ha cuidado mucho el modo multijugador, ya que se podrán ir superando misiones de forma cooperativa y también estará disponible una opción *DeathMatch*. Esta última posibilidad promete ser espectacular, porque cada jugador adoptará el papel de un ninja y deberá cazar al otro en un escenario. Por ello será imprescindible mejorar las habilidades del personaje en el modo para un usuario, ya que podrán aprovecharse al jugar contra otra persona.



ráfagas

Campaña Fairplay

Una curiosa iniciativa que tiene sus orígenes en el Reino Unido se ha extendido rápidamente por toda Europa. Se trata de la campaña *Fairplay*, que demanda una rebaja en el precio de los videojuegos. Una de las primeras medidas para conseguirlo es una especie de huelga del 1 al 8 de diciembre, período en el cual se pide a todos los usuarios que no compren ningún videojuego.

Virgin cambia de nombre

A partir de ahora, la mítica compañía Virgin Interactive Entertainment España va a pasar a llamarse Virgin PLAY. Con esta medida cambiará también el logo de la firma. Éste es otro paso en la desvinculación de la empresa de Titus, del cual se desligó la filial española al ser comprada por Tim Chaney, tal y como os informamos hace algunos meses.

Shinobi tendrá película

La fiebre de la adaptación de videojuegos al cine parece no tener fin. Ahora le ha llegado el turno a la mítica saga *Shinobi* (que dentro de muy poco disfrutará de una nueva entrega en PS2). La película no llegará a los cines hasta el 2004 y la productora encargada del proyecto es Mindfire Entertainment (perpetradores de la horrible *House of the Dead*).



GT 4 va tomando forma

La cuarta parte de la serie de simuladores automovilísticos *Gran Turismo* va poco a poco tomando forma. De momento ya sabemos que las condiciones atmosféricas irán cambiando en una misma carrera y que podría estar en el mercado a finales del próximo año, ya que el juego está a un 50% de desarrollo.

Europa también tendrá red

Presentados los planes europeos de juego en red para PlayStation2

Después de un retraso bastante considerable con respecto a japoneses y americanos, por fin Sony Europa ha anunciado sus planes para el juego en red de banda ancha a través de PlayStation 2. Las primeras pruebas del servicio tendrán lugar en el Reino Unido antes de finales de 2002, ya que en la primavera de 2003 éste será el primer país en disfrutar del juego en red. Posteriormente, a lo largo de ese mismo año, continuará el proceso en países como Alemania, Francia, Portugal, Australia y, por supuesto, España.

Para acceder al servicio será necesario comprar el pack de juego en red de Banda Ancha, el cual incluirá un Adaptador de Red Ethernet, un juego *on-line* todavía por decidir y el imprescindible disco de inicio que incluirá demos de los próximos lanzamientos. Lo mejor es que todo este lote se venderá al precio habitual de un juego de PS2, aunque no in-



Aquí tenéis algunas imágenes de *SOCOM*, *Hardware* y *My Street*, tres de los primeros juegos que podremos disfrutar *on-line*.



cluirá de serie una Memory Card, que resultará imprescindible para guardar la configuración de la conexión.

Juegos con red

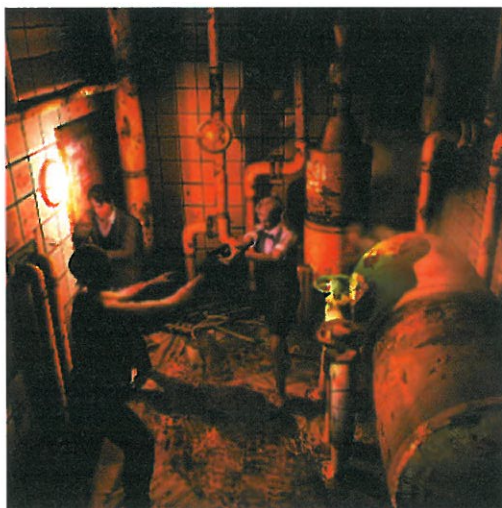
Pero de nada serviría todo esto sin juegos, y Sony ya ha anunciado que pondrá a disposición de los usuarios títulos como *SO-COM: US Navy Seals*, *Hardware Online Arena*, *Destruction Derby 4*, *Twisted Metal Online*, *Esto es Fútbol 2004*, *World Rally Championship Online* y la esperadísima versión para PlayStation 2 del exitoso *Everquest*.

Además, compañías como Capcom, Electronic Arts, Activision, Take 2 y Eidos también anunciarán en breve sus propuestas para el territorio europeo.

Según Sony, el jugador que quiera conectarse a la red podrá escoger entre una amplia lista de colaboradores y de proveedores de acceso de banda ancha, y además podrán utilizarse conexiones de Cable y ADSL.

Detalles de RE: On-line

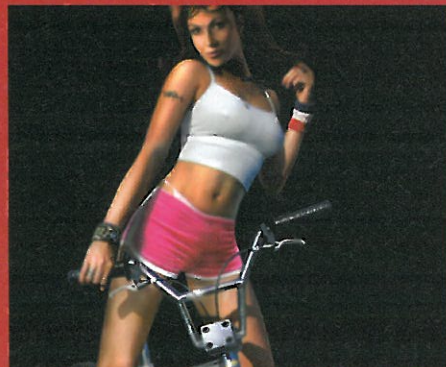
Capcom se ha decidido a distribuir los primeros detalles e imágenes del salto de su saga *Resident Evil* al universo *on-line*. La historia se sitúa en el mismo período que el episodio uno y dos de la serie y, como no podía ser de otra manera, sucederá en Raccoon City. El jugador podrá adoptar el papel de uno de los ocho habitantes de la ciudad disponibles. Entre ellos hay una periodista, un policía o un veterano de Vietnam, y en las partidas podrán participar hasta 4 personajes simultáneamente, ya sea controlados por la consola o por un usuario. El objetivo, por supuesto, será huir de la ciudad, infectada por un virus de Umbrella.



BMX XXX, CENSURADO

Hace poco nos llegaba la sorprendente noticia de que *BMX XXX* iba a ser censurado en los Estados Unidos. La razón son las escenas que protagonizan en el juego unas bailarinas de *striptease*, que en aquel país aparecerán con la delantera tapada convenientemente para no levantar sospechas, según parece por recomendación de la mismísima Sony.

Por suerte en Europa disfrutaremos con el juego tal y como fue concebido en un principio, ya que Acclaim España ha confirmado que no se nos va a privar de ninguno de los elementos ideados por los programadores en un principio. Evidentemente, el juego no estará recomendado para menores de edad.



Batman vuelve

Ubi Soft ha anunciado recientemente que se ha hecho con los derechos para continuar desarrollando juegos basados en el personaje de Batman. Según un acuerdo firmado con DC Comics y Warner Bros Consumer Products, Ubi podrá continuar con el buen trabajo realizado en *Batman: Vengeance* creando una segunda parte.

Los estudios de la compañía en Montreal serán los encargados de dar forma a este proyecto, que está basado en la serie de dibujos animados *The New Batman Adventures*. Además de jugar con el hombre murciélago, también hemos sabido que podrán controlarse otros personajes.

otros planetas

Móviles

Nokia presenta su consola portátil

Competencia para GBA

Nintendo y su Game Boy llevan dominando el mercado de las consolas portátiles desde hace ya unos años, pero parece que dentro de poco la compañía nipona va a contar con un rival de peso. Se trata de Nokia, que presentó en una feria alemana su nuevo teléfono móvil N-Cage, que también funcionará como consola de videojuegos. El aparato cuenta con una pantalla a todo color y, gracias al sistema *Blue Tooth*, puede comunicarse con otros teléfonos para formar una especie de red local en la que se podría llegar a jugar. Para esta difícil empresa de competir con Nintendo, Nokia ha contado desde el principio con el apoyo de Sega, que ha anunciado que desarrollará nuevos juegos para este soporte. Además, compañías tan prestigiosas como Taito también han mostrado interés en crear juegos para el N-Cage.



X-Box

La X-Box tiene nuevo lote

Seguro que no os estamos descubriendo nada si afirmamos que la Navidad es el período más lucrativo para las compañías que se dedican a esto de los videojuegos. Microsoft lo sabe perfectamente, y por ello ha puesto a la venta un pack especial con el que pretende conseguir que su X-Box recorte un poco la ventaja que por ahora le lleva la PS2 de Sony. El lote incluirá una consola, un mando y los juegos de Sega *Jet Set Radio Future* y *Sega GT 2002* por un precio de 249,99 euros.



X-Box

LA X TENDRÁ SUCESORA

El mes pasado os anunciábamos los primeros datos sobre las características técnicas de la futura PlayStation 3, difundidos en el marco del Tokyo Game Show. Microsoft ha estado rápida de reflejos y, según informa la web británica *Computer & Videogames*, ya existe un proyecto de una futura X-Box 2 (nombre por supuesto provisional). La máquina podría contar con un procesador Pentium 4 a 2.8Ghz, 512 megas de RAM y un chip gráfico NV30. Incluso algunos estudios de desarrollo como Rare (que Microsoft ha comprado recientemente) podrían tener ya kits para empezar a trabajar en productos para la sucesora de la actual consola de Microsoft.



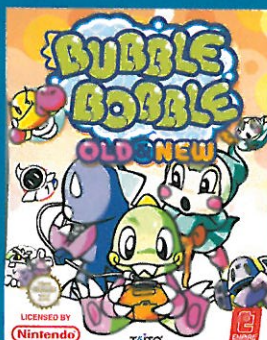
Game Boy Advance

VUELVE BUBBLE BOBBLE

Seguro que muchos de vosotros soltaréis alguna lagrimilla al oír el nombre *Bubble Bobble*, un auténtico clásico de Taito en el mundo de las máquinas recreativas. Pues bien, Planeta

DeAgostini Interactive ha anunciado recientemente que va a distribuir este mítico juego en un pack muy original. Por una parte, en el juego en sí encontraremos 10 niveles de

la recreativa original totalmente remozados para la ocasión. Además, también incluirá un cable *link*, ya que con un solo cartucho y dos consolas se pueden disputar partidas a dobles. El pack se pondrá a la venta con un precio de 39,95 euros.



GameCube

La gran N, multada

La Comisión Europea ha castigado a Nintendo a pagar la friolera de 149 millones de euros por lo que consideran prácticas de competencia ilícitas llevadas a cabo por la compañía durante la década de los 90. Según la Comisión, Nintendo y siete de sus distribuidores oficiales mantuvieron los precios de sus productos elevados artificialmente impidiendo así la libre circulación de mercancías por la Unión Europea. Estos distribuidores también han sido multados pero la gran N será la firma que deberá hacer frente a un importe mucho mayor. En un comunicado oficial, la compañía nipona ha asegurado que ya ha rectificado los errores en su proceso de distribución en el viejo continente y que apelará la sentencia por considerar la multa desorbitada.



planeta japon



Dos pistolas para Yuna

La carta que escondía Square en la manga ha sido por fin desvelada. Por primera vez, un *Final Fantasy* contará con una segunda parte en *FF X-2*

Fans de *FF X*, podéis dejar de lagrimear por el final del juego. Si ese desenlace alternativo bautizado como *FF X: Another Story* (ausente de la versión PAL del juego) no dejaba suficientemente claro que aún podían pasar muchas cosas en Spira, la presentación de *Final Fantasy X-2* (nombre final de aquel rumoreado *FF X: Yuna's Quest*) lo ha acabado de confirmar por completo.



¡Está vivo!

Tomando la trama abierta por *FF X: Another Story*, esta secuela está situada dos años más tarde que su predecesor, y la historia comienza cuando Yuna encuentra una esfera que contiene una imagen de Tidus vivo y coleando. La joven no se lo piensa y acompañada de Rikku (y de un tercer personaje femenino desconocido que no es, como se había comentado, Lu-

lu), emprende un viaje para saber qué ha pasado con su amor perdido.

No obstante, antes tiene que enfrentarse a dos problemas: su inmensa popularidad y la ausencia de eones que invocar. La solución: por un lado, un radical cambio de *look* (incluido un vestido regalo de Rikku mucho más conveniente para las aventuras), y por el otro, dos hermosas pistolas. De todas maneras, en su aventura Yuna y Rikku descubrirán que Spira ha vuelto a perder su equilibrio, sólo que esta vez la razón es la excesiva utilización de las máquinas *albed*.

¿Yuna & Daxter?

Los desarrolladores de Square quieren que *FF X-2* sea una experiencia lo más abierta posible, mucho más que *FF X*, por lo que, además de darnos acceso a una gran parte de Spira desde el principio en lugar de tener que esperar casi hasta el final de la aventura, le han dado a Yuna la posibilidad de saltar y trepar para darle al jue-



Esta vez Yuna asume todo el protagonismo del juego y ha podido exigir un escenario a lo *Operación Triunfo*.



El sistema de combate de esta secuela va a ser, por lo que se ha dicho, muy diferente a las peleas por turnos de *FF X* gracias a la introducción de una nueva forma de batallar bautizada como *Active Mode*, que al parecer consiste en pulsar ciertos botones en el momento apropiado, un poco como en otros títulos como *Shenmue* o el añejo *Dragon's Lair*.





Los spirianos aún no dominan la tecnología albed: por eso estos señores se apuntaron a la ONCE tras ponerse casco.



Yuna encontrará todo tipo de tecnología: aquí está con dos robots fans de Karate Kid.

Final Fantasy XII para el 2003

En su situación económica actual Square sabe que debe dar cuidadosamente sus pasos (el presidente de la compañía, Yoichi Wada, ha dicho que el futuro de la saga Final Fantasy está siendo cuidadosamente estudiado por los capostotes de la compañía nipona), y por eso aún no se sabe nada concreto del futuro Final Fantasy XII aparte de que se ha confirmado que aparecerá en Japón durante el año próximo. Por otro lado, la empresa también ha revelado que está desarrollando un nuevo juego de rol masivo al estilo de FF XI, pero no ha desvelado si estará incluido en la serie o será un título aparte.



to) implica que el anunciado FF X: Rikku's Quest no se va llevar de momento a cabo. Aun así, no se descarta que haya una segunda secuela, ya que según Square la trama de FF X-2 deja unos cuantos cabos sueltos para permitir una posible continuación... por lo que, si la cosa funciona tan bien como

Yuna es capaz de saltar y trepar para darle al juego un toque más explorativo

se espera (y, vistos los dos millones y medio de copias que se van a distribuir, se espera que vaya muy bien), no os extrañéis que el año próximo nos 'sorprendan' con un FF X-3 para acompañar a FF XII...



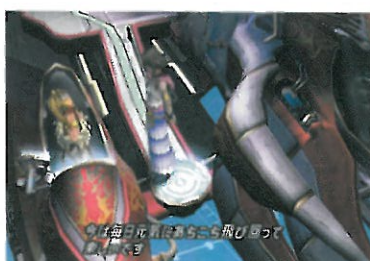
Yuna podrá saltar para evitar caídas... ¿esta imagen no os recuerda a cierta aventurera apellidada Croft?

Parece que Square ha cogido carrerilla con esto de las secuelas, ya que se cuenta por ahí que el productor Yoshinori Kitase está planteándose realizar una secuela de FF VII... y por lo que se sabe, a la cúpula de la compañía (Tetsuya Nomura incluido) le gusta la idea.



go un toque más explorativo (aunque tranquilos, que caer por un barranco no causará la muerte inmediata), además de la posibilidad de usar un gran número de medios de transporte para desplazarse cómodamente por el mundo.

No obstante, la aparición de este juego (previsto para marzo del 2003, por cier-



Ventas en Japón Nov. 2002 (según Dengeki PlayStation)

- 1 Torneko's Grand Adventure 3**
Plataforma PS2
Compañía Enix
- 2 Final Fantasy**
Plataforma PS One
Compañía Square
- 3 Final Fantasy II**
Plataforma PS One
Compañía Square
- 4 Ultraman Fighting Evolution 2**
Plataforma PS2
Compañía Banpresto
- 5 FF I&II Premium Pack**
Plataforma PS One
Compañía Square
- 6 Gundam Wing Battle**
Plataforma PS One
Compañía Bandai
- 7 Shin Sangoku Musou 2**
Plataforma PS2
Compañía Koei
- 8 G-Gundam Battle**
Plataforma PS One
Compañía Bandai
- 9 Gakuen Toshi Varanoir**
Plataforma PS2
Compañía Idea Factory
- 10 Pachinko Station V5**
Plataforma PS2
Compañía Sunsoft

Los más esperados en Japón (según Dengeki PlayStation)

- 1 Star Ocean 3: Till the End of Time**
Plataforma PS2
Compañía Enix
- 2 Tales of Destiny 2**
Plataforma PS2
Compañía Namco
- 3 Unlimited SaGa**
Plataforma PS2
Compañía Square
- 4 SD Gundam G Generation Neo**
Plataforma PS2
Compañía Bandai
- 5 Devil May Cry 2**
Plataforma PS2
Compañía Capcom

Los más vendidos según centromail

PS ONE

- 1 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
- 2 Metal Gear Solid Band
- 3 Syphon Filter 3 (platinum)
- 4 Spiderman 2: enter electro
- 5 Pro Evolution Soccer
- 6 Final Fantasy IX
- 7 Tekken 3
- 8 Dragon Ball Final Bout
- 9 Rainbow Six: Lone Wolf
- 10 Digimon Rumble Arena

PS 2

- 1 Pro Evolution Soccer 2
- 2 Colin Mcrae Rally 3
- 3 Burnout 2
- 4 Onimusha 2
- 5 Tekken 4
- 6 Jak and Daxter (platinum)
- 7 Esto es Fútbol 2003
- 8 Gran Turismo 3 (platinum)
- 9 Commandos 2: Men of Courage
- 10 Resident Evil Code Veronica X

X BOX

- 1 Colin Mcrae Rally 3
- 2 Silent Hill 2
- 3 Hitman 2
- 4 Halo
- 5 Commandos 2: Men of Courage
- 6 The Thing
- 7 Turok Evolution
- 8 Enclave
- 9 TimeSplitters 2
- 10 Conflict Desert Storm

GAMECUBE

- 1 Super Mario Sunshine
- 2 Resident Evil
- 3 Turok Evolution
- 4 Eternal Darkness
- 5 Beach Spikers
- 6 Capcom Vs SNK 2 eo
- 7 Super Smash Bros Melee
- 8 Star Wars: Rogue Leader
- 9 Pro Rally
- 10 F1 2002

Los 10 mejores PSone según lectores

- 1  **Tekken 3**
Distribuidor Sony Género Beat'em-up
Precio 23,90 euros Análisis Planet 12
- 2  **Metal Gear Solid**
Distribuidor Konami Género Aventura
Precio 14,97 euros Análisis Planet 6
- 3  **Resident Evil 2**
Distribuidor Virgin Género Survival Horror
Precio 23,90 euros Análisis Planet 12
- 4  **Gran Turismo 2**
Distribuidor Sony Género Conducción
Precio 27,99 euros Análisis Planet 26
- 5  **Final Fantasy VII**
Distribuidor Sony Género RPG
Precio 23,90 euros Análisis Planet 10
- 6  **Final Fantasy IX**
Distribuidor Infogrames Género RPG
Precio 27,99 euros Análisis Planet 26
- 7  **Medievil**
Distribuidor Sony Género Aventura
Precio 14,97 euros Análisis Planet 17
- 8  **Colin McRae Rally 2.0**
Distribuidor Codemasters Género Conducción
Precio 27,99 euros Análisis Planet 21
- 9  **Silent Hill**
Distribuidor Konami Género Survival Horror
Precio 23,90 euros Análisis Planet 18
- 10  **Pro Evolution Soccer**
Distribuidor Konami Género Deportivo
Precio 23,90 euros Análisis Planet 42

Los 10 mejores PS2 según lectores

- 1  **Grand Theft Auto 3**
Distribuidor Proein Género Acción
Precio 66,05 euros Análisis Planet 37
- 2  **Final Fantasy X**
Distribuidor Sony Género RPG
Precio 64,99 euros Análisis Planet 43
- 3  **Tekken 4**
Distribuidor Sony Género Beat'em-up
Precio 69,99 euros Análisis Planet 46
- 4  **Ico**
Distribuidor Sony Género Aventura
Precio 66,05 euros Análisis Planet 41
- 5  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor Konami Género Aventura
Precio 66,05 euros Análisis Planet 40
- 6  **Commandos 2**
Distribuidor Proein Género Estrategia
Precio 64,99 euros Análisis Planet 46
- 7  **Pro Evolution Soccer**
Distribuidor konami Género Deportivo
Precio 59,99 euros Análisis Planet 38
- 8  **Silent Hill 2**
Distribuidor konami Género S.Horror
Precio 62,44 euros Análisis Planet 38
- 9  **R E Code: Veronica X**
Distribuidor EA Género Aventura
Precio 29,95 euros Análisis Planet 36
- 10  **Devil May Cry**
Distribuidor EA Género Aventura
Precio 59,99 euros Análisis Planet 36

Los 10 mejores PS2 según planetstation

-  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**
-  **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**
-  **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**
-  **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**
-  **Ratchet and Clank**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**
-  **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**
-  **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**
-  **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**
-  **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**
-  **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

-  **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
-  **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
-  **Red Faction 2**
Distribuidor **Proein** Género **Shoot'em-up**
-  **Tony Hawk's PS 4**
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**
-  **WRC II Extreme**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

Los 5 mejores PS One según planetstation

-  **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**
-  **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**
-  **Vagrant Story**
Distribuidor **Infogrames** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**
-  **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**
-  **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

-  **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**

-  **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

-  **Devil May Cry 2**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

-  **The Getaway**
Distribuidor **Sony** Género **Acción**

-  **Virtua Tennis 2**
Distribuidor **Acclaim** Género **Deportivo**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES
(¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION
EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17

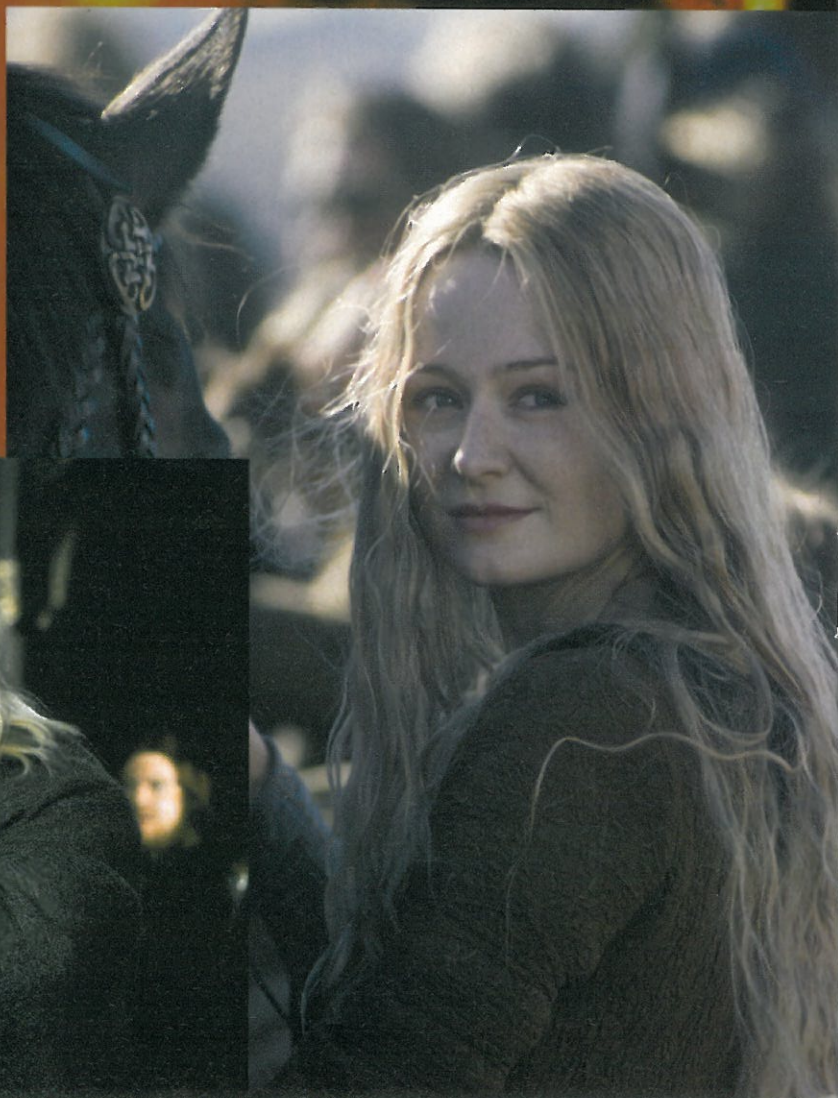


<http://www.hypnosysworld.com>



El Señor de los Anillos desembarca en los videojuegos

Desde la fiebre de *La Guerra de las Galaxias* no se recordaba nada igual. Colas quilométricas en los cines, *merchandising* de todo tipo... la trilogía cinematográfica de Peter Jackson basada en la inmortal obra de J. R. R. Tolkien está marcando una época, y los videojuegos no podían quedarse al margen. Pasen y vean lo que los Anillos nos depararán estas Navidades.



La magia vuelve a los cines el 18 de diciembre

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

Seguro que pocos apostaban por Peter Jackson cuando anunció, allá por agosto de 1998, que se embarcaba en la adaptación de la mítica obra de Tolkien *El Señor de los Anillos*. Para muchos el proyecto era demasiado grande pero, desde el principio, las cifras récord que consiguió *La Comunidad del Anillo* (en España recaudó 1.000 millones de pesetas durante los cinco primeros días de proyección en cines) dieron la razón al director neozelandés.

No es de extrañar, pues, que el próximo 18 de diciembre sea fiesta de guardar para todos los fans de Tolkien, ya que se estrena la segunda parte de *El Señor de los Anillos*, titulada *Las Dos Torres*. Aunque parezca increíble, el film promete ser mucho más espectacular que su predecesor, gracias a escenas como la batalla del Abismo de Helm.

La película continuará explicando la historia exactamente donde la dejaba *La Comunidad del Anillo*, con Frodo y Sam adentrándose en Mordor para destruir el Anillo Único (una misión que les acercará sin remedio a Barad-dûr, la torre número uno del título del film) y con Aragorn, Legolas y Gimli intentando rescatar a Merry y Pippin

(para lo que, después de muchas aventuras, serán atraídos hasta Orthanc, la segunda torre del título y residencia oficial del

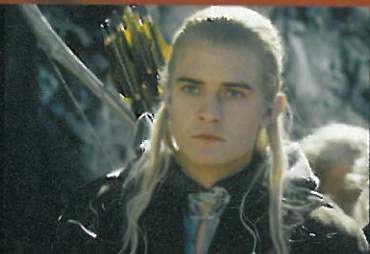
malvado mago traidor Saruman).

En *Las Dos Torres* conoceremos a algunos nuevos personajes, como los Jinetes de Rohan comandados por su rey Théoden o el famoso Gollum, aunque por desgracia nos tocará esperar hasta finales del 2003 para conocer el desenlace de la historia gracias al estreno de la última parte de la trilogía: *El Retorno del Rey*.

Conoceremos a nuevos personajes, como los Jinetes de Rohan, comandados por su rey Théoden

Un rodaje con mucho lío

No puede decirse que el rodaje de *El Señor de los Anillos* haya resultado apacible. Peter Jackson decidió rodar las tres partes de la trilogía de un tirón y en su Nueva Zelanda natal, algo que le llevó un año y medio. En este tiempo sucedieron cosas tan curiosas como que unas lluvias torrenciales destruyeran una parte de los decorados o que Stuart Townsend (*La Reina de los Condenados*), el primer actor que se hizo con el papel de Aragorn, tuviera que abandonar el proyecto después de que Jackson decidiera que era demasiado joven para el papel que después interpretó Viggo Mortensen.



Uno de los nuevos personajes del film es Faramir, hermano de Boromir, que tendrá un papel muy importante en la historia.



Un DVD para gobernarlos todos

La verdad es que *El Señor de los Anillos*:

La Comunidad del Anillo ha aprovechado muchísimo las posibilidades que hoy en día ofrecen los DVD. Si durante el mes de agosto ya apareció la primera versión del film en este formato, a finales del mes de noviembre los más fans podrán hacerse con una Versión Extendida de la película compuesta por 4 DVD's que incluirán un montaje diferente de *La Comunidad del Anillo* con más de media hora de escenas eliminadas de la versión que finalmente se estrenó en los cines.

Además, una Versión del Coleccionista añadirá a todo esto unos Pilares de los Reyes sujetalibros.



Aragorn reparte estopa en el videojuego de EA

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres



El Gimli del videojuego sigue teniendo la misma cara de pocos amigos que el de la película.



Plataforma **PS2**
Desarrollador **Stormfront**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento ¡Ya!

El hecho de que los derechos de las películas de Peter Jackson y los de los libros de Tolkien vayan totalmente por libre nos va a permitir disfrutar de dos propuestas videojueguiles muy diferentes basadas en el universo de *El Señor de los Anillos*. Electronic Arts se

A pesar de llamarse como la segunda película, aparecerán escenas de La Comunidad del Anillo

ha hecho con la licencia de los films y va a ofrecernos un juego centrado sobre todo en la acción. Sin embargo lo más curioso es que, a pesar de llamarse como la segunda película de la trilogía, en el juego aparecerán también escenas de *La Comunidad del Anillo*. Aragorn, Legolas y Gimli serán los protagonistas de la Compañía que podremos controlar para abrirnos paso entre orcos, trasgos y otras criaturas en los más de 16 escenarios donde



tienen lugar las distintas misiones, que nos llevarán desde las lúgubres Minas de Moria hasta la espectacular Batalla del Abismo de Helm. Por supuesto, no faltarán los temibles enemigos finales, entre los que encontraremos al Troll de las Cavernas o a Saruman.

Básicamente *Las Dos Torres* adoptará la forma de beat'em-up, pero también será importante pensar qué

El bueno, el guapo y el enano

Todos aquellos que hayáis visto *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* ya habréis notado que Aragorn, Legolas y Gimli tienen un estilo de lucha totalmente diferente. Mientras que el legítimo heredero al trono de Gondor es un luchador de lo más completo, que saca partido de su espada larga y utiliza de vez en cuando su arco, el elfo es un preciso lanzador de flechas y el enano es el personaje más útil en los combates multitudinarios gracias a su enorme hacha. En el juego se ha respetado totalmente este perfil de cada uno de los tres héroes a la hora de recrear su alter ego virtual.



Con los puntos obtenidos al superar cada fase podremos comprar nuevos movimientos y armas mientras el personaje sube de nivel.





Desde esta distancia Legolas no fallará, pero Gimli está preparado para rematar la faena.

La tumba de Balin en las Minas de Moria será, al igual que en la película, escenario de una batalla espectacular.



Aquí tenéis a Aragorn practicando un nuevo combo con unos cuantos orcos que pasaban en ese momento por allí.



Como podéis ver, algunas de las escenas de las películas de Peter Jackson han sido recreadas con todo lujo de detalles.

personaje utilizamos en cada momento y, por lo tanto, a cuáles asignamos el papel secundario de cubrirnos las espaldas. Y es que para algo manejamos a los miembros de La Comunidad: de nada servirá que Gimli reparta hachazos sin ton ni si sus compañeros no le apoyan para que pueda ir avanzando. Pero,

además, las grandes batallas también nos darán la oportunidad de estar al frente de un cierto número de soldados, a los que deberemos guiar con mano firme a la victoria.

No faltarán los temibles enemigos finales, entre los que encontraremos al Troll de las Cavernas

Una Tierra Entera

La licencia cinematográfica original nos va a permitir movernos por unas recreaciones exactas de los escenarios de las dos primeras películas de la trilogía, con un nivel de detalle que

nada tendrá que envidiar a los excelentes decorados y localizaciones que podemos ver en la gran pantalla. Además, el juego cuenta con la banda sonora original de Howard Shore,

ganadora de un Oscar y con voces en perfecto castellano.

En definitiva, parece que Electronic Arts va a sacar partido del excelente

trabajo de Peter Jackson y su equipo para crear un juego que contará con la ambientación como punto fuerte. A los que esperaban un juego de rol en lugar de un beat'em-up quizá les sorprenda encontrarse con un título basado en las batallas, pero desde luego estas escenas son muy importantes tanto en los libros como en la adaptación cinematográfica, y en *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* podremos meternos de lleno en ellas.



► Electronic Arts va a seguir sacando partido de la licencia de *El Señor de los Anillos* durante los próximos años. Parece que el videojuego basado en la tercera parte, *El Retorno del Rey*, aparecerá curiosamente cuando se estrene la peli allá por Navidades del 2003 y en exclusiva para PS2. A partir de aquí los siguientes títulos podrían ser multiplataforma.





Gracias al 'regalito' de su tío Bilbo, Frodo deberá abandonar su Hobbiton natal perseguido por los Espectros del Anillo.

Sobre libros anda el juego

El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Surreal Software**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento ¡Ya!

A pesar de que está basado en la misma historia, el juego de Vivendi ha optado, partiendo de los libros originales de J.R.R. Tolkien, por adentrarse de una forma más fidedigna en la historia original de *El Señor de los Anillos*. Esto quiere decir, por ejemplo, que podremos por fin disfrutar con la

en la que sí podremos controlar a Frodo, además de a Gandalf y a Aragorn. Sin duda son tres personajes muy distintos, que representan tres formas diferentes de hacer frente a los peligros que afronta la Compañía. El *hobbit*, por ejemplo, no es precisamente Rambo, así que para enfrentarse a los enemigos echará mano en muchas ocasiones del ingenio, pudiendo incluso optar en algunas ocasiones por evitar algunos encuentros. Aragorn, por su parte, no dudará en finiquitar a un par de orcos sin muchos miramientos y el mago



El juego de Vivendi ha optado por adentrarse de una forma más fidedigna en la historia original

recreación virtual del mítico personaje Tom Bombadil, además de otras muchas localizaciones y personajes que Peter Jackson no pudo introducir en sus películas.

La *Comunidad del Anillo* va a adoptar (a diferencia de EA, que ha tomado la sorprendente decisión de optar por un juego de lucha) la forma de una aventura de acción en tercera persona



► No, éste no es un caballero *jedi* aunque lo parezca por su espada luminosa. Estáis ante la versión de Aragorn del juego de Vivendi que, como podéis comprobar, no está demasiado alejada del Trancos cinematográfico...



De orcos y otros monstruos

A lo largo de la aventura encontraremos en total 28 tipos de enemigos. Entre ellos se encuentran los inevitables Nueve Espectros del Anillo y los orcos, pero también algún que otro ser humano tentado por el poder de Sauron. Cada una de estas especies de enemigos contará con una Inteligencia Artificial diferente, por lo que se comportarán de manera distinta.



Con lo que se le viene encima, no nos extraña que el pobre Frodo ponga esta cara.



En la Tierra Media no sólo hay orcos y trasgos. Aragorn acaba de despachar aquí a unos cuantos malvados humanos.



Gandalf... bueno, siendo un mago un poco más serio que Juan Tamariz sacará partido de sus hechizos.

Mi tessssorooo

Lo que sí tendrá más protagonismo que en *Las Dos Torres* de EA es el propio anillo. Frodo podrá utilizarlo si así lo deseamos para escabullirse de algún peligro haciéndose invisible, pero su abuso provocará, tal y como ocurría en la historia original, que quede a merced del Señor Oscuro Sauron, lo que a efectos prácticos significa volverse uno de los malos y por supuesto el fin de la partida.

Aunque el objetivo del juego es, lógicamente, ir visitando los diferentes lugares ideados por Tolkien (Hobbiton, Bree, la Cima de los Vientos, Rivendel, las Minas de Moria...), también se nos propondrán una serie de misiones opcionales que le dan algo de variedad

al desarrollo de la aventura. Podremos completar el juego sin cumplirlas, pero si lo hacemos nos dejaremos por el camino una serie de interesantes extras, que sin duda ningún fan de los libros querrá perderse.

Con *La Comunidad del Anillo*. Vivendi va a intentar dejar satisfechos a los fetichistas seguidores de Tolkien haciendo frente además al hecho de que casi todos relacionamos ya a Elijah Wood y compañía con los personajes que han interpretado en la película. Por ello han optado por la inteligente opción de

alejarse lo más posible de la *pelí* y, por consiguiente, del título de Electronic Arts, ofreciendo muchos momentos que no aparecen en el film. Así que, por suerte, estamos ante dos juegos complementarios que harán las delicias de los fans de uno de los libros más importantes de la historia de la literatura (que no es poco).



► A diferencia del juego de Electronic Arts, Frodo sí es un personaje controlable en *El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo*. Lo malo es que el pobre hobbit se las tendrá que ver con enemigos tan impresionantes como esta familia de arañas gigantes que no trae precisamente buenas intenciones.



Gandalf y sus inseparables bastón y sombrero picudo serán de gran ayuda hasta que el pobre sufra una aparatosa caída.



A full-page background image of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is shown from the waist up, wearing her signature black tank top, black shorts, and a black utility belt. She is holding a large, futuristic handgun in her right hand, pointing it towards the right. She is also wearing black fingerless gloves and black sunglasses. The background is dark and atmospheric, with a faint, glowing map or blueprint visible on the left side.

Tomb Raider

El Ángel de la Oscuridad

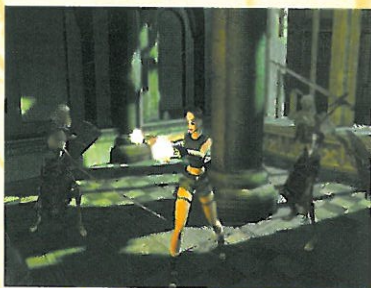
Cuando parecía que Lara estaba por fin de vuelta, un jarro de agua fría en forma de retraso nos va a impedir disfrutar con sus aventuras hasta febrero. Sin embargo, para evitar depresiones navideñas, en *PlanetStation* estamos en disposición de ofreceros una primera visión de lo que nos deparará el retorno de nuestra arqueóloga favorita.

Plataforma **PS2**
 Desarrollador **Core Design**
 Editor **Eidos**
 Distribuidor **Proein**
 Lanzamiento **Febrero**

Parece que Core Design, esta vez sí, ha decidido echar el resto para dotar al nuevo *Tomb Raider* de las novedades que los fans de todo el mundo llevaban años pidiendo a gritos. Sólo así se explica que hayan decidido posponer el lanzamiento de *El Ángel de la Oscuridad* y perderse las siempre lucrativas fiestas navideñas. Por una vez la voluntad de pulir todos los detalles para crear un gran juego va a prevalecer sobre el aspecto económico, y eso se va a notar en la versión final.

Se han mejorado las texturas faciales y la ya mítica cola del pelo, que se moverá con un gran realismo

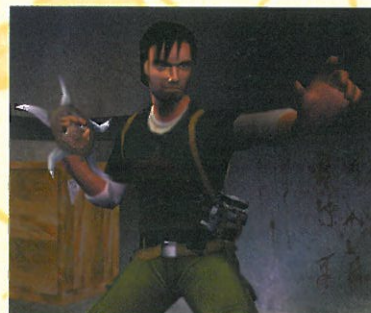
Y es que las novedades van a afectar a todos los aspectos, desde los técnicos hasta los jugables. La utilización de un nuevo motor gráfico, además de permitir que Lara multiplique por diez los polígonos con los que estaba formada hasta ahora, también nos mostrará suaves movimientos de cámara en unos entornos repletos de detalles. Pero en lo que más nos



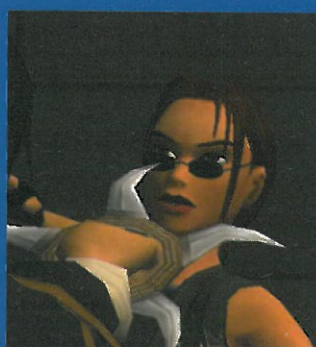
Como en todos los títulos de la saga, Lara deberá usar armas tan mortíferas como estos terroríficos algodones de azúcar.



En este juego es fundamental el sigilo: aquí Kurtis intentando ver a Lara en la ducha.



Aunque parezca el cantante de un grupo grunge, Kurtis es miembro de una secta llamada Lux Veritatis y tiene poderes ocultos.

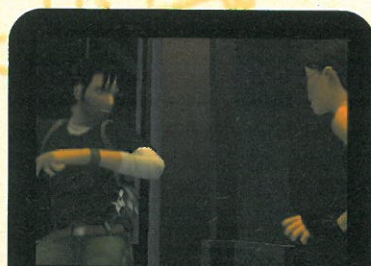


► LARA CROFT

No se puede decir que la señorita Croft haya tenido una vida demasiado tranquila. Descendiente de una familia aristocrática, enseguida mostró interés por ejercer de arqueóloga a tiempo parcial guiada por el mentor en sus años mozos, el profesor Von Croy. Aunque todo parecía indicar que murió en un accidente en una tumba egipcia, volvió a la vida para alegría de los directivos de Core Design.



Lara tendrá que hacer todo lo que esté en sus manos para recuperar las Pinturas Oscuras, incluso pasar por el aro.



► En un toque rolero, Lara podrá por primera vez hablar con los demás personajes. Lejos de ser tan sólo conversaciones sobre el tiempo, sus decisiones en los diálogos afectarán el desarrollo de la historia.



interesa que, para qué engañarnos, son los movimientos de la propia señorita Croft, también encontraremos 250 diferentes animaciones, por las 25 que se venían utilizando hasta ahora. Por ello todas las animaciones, incluso los clásicos saltos de Lara, van a parecer nuevos y hasta se han mejorado las texturas faciales y la ya mítica cola del pelo, que se moverá con un gran realismo.

¡Qué mala eres, Lara!

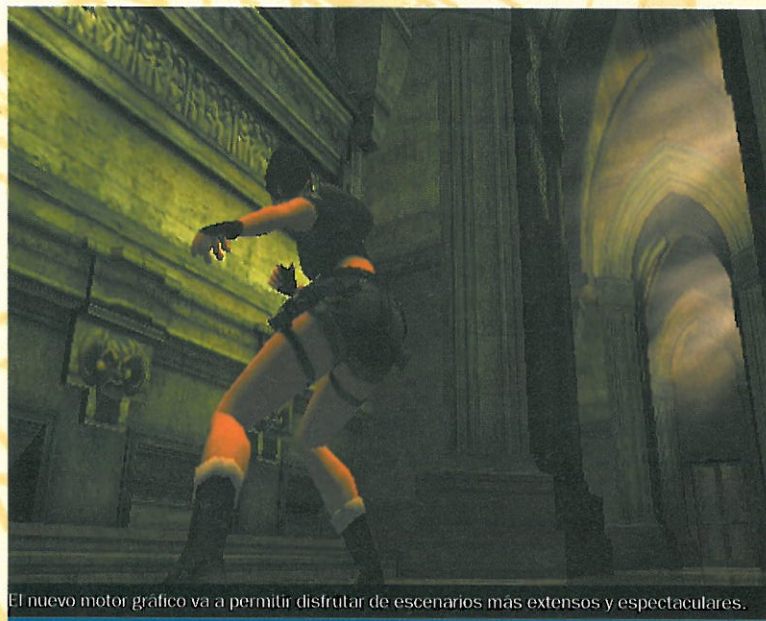
Como ya debéis saber, tras su pequeño percalce en Egipto al final de *The Last Revelation*, Lara se volvió una persona bastante antisocial, y el hecho de ser acusada por la policía del asesinato de su mentor Von Croy no ayuda demasiado a que pueda pasearse tranquilamente por ahí. Para demostrar su inocencia, la señorita Croft deberá seguir la pista de Van Eckhardt, el malo oficial del juego que anda tras las Pinturas Oscuras, cinco cuadros del siglo XIV que esconden un gran poder.

Pero como los años no pasan en balde, nuestra aventurera favorita necesitará la ayuda de un nuevo personaje jugable llamado Kurtis Trent y algún que otro nuevo movimiento, entre los que destacan los sigilosos

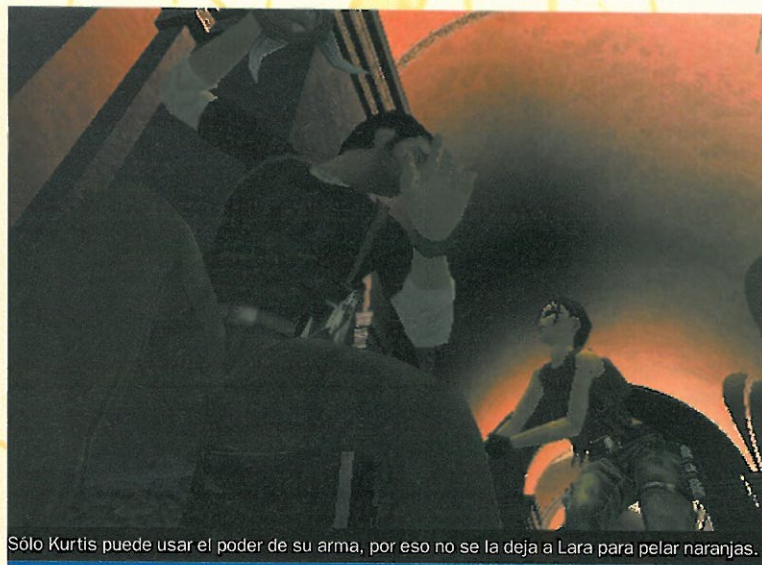


► MARGOT CARVIER

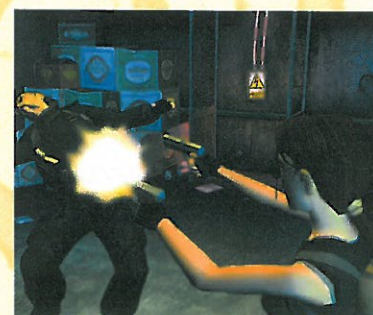
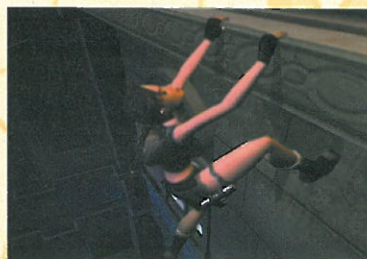
Podríamos considerarla como la sucesora de Von Croy en el papel de guía de Lara y, de hecho, era amiga del viejo profesor. Margot es historiadora y académica del Departamento de Estudios del Renacimiento y Medieval y en *El Ángel de la Oscuridad* se verá envuelta en unas excavaciones arqueológicas realizadas bajo el Museo del Louvre.



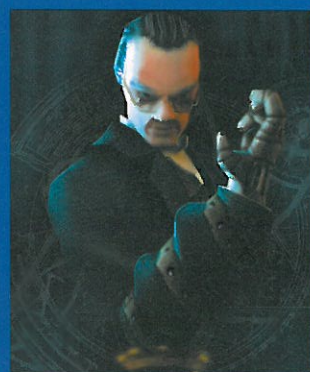
El nuevo motor gráfico va a permitir disfrutar de escenarios más extensos y espectaculares.



Sólo Kurtis puede usar el poder de su arma, por eso no se la deja a Lara para pelar naranjas.



Lara cambia, la consola cambia, pero lo que no cambian son las dos pistolas que Lady Croft siempre lleva encima.



► PETER VAN ECKHARDT

Como ya habréis deducido por su pinta, este misterioso personaje es el rival de Lara en esta nueva aventura. Conocido con el sobrenombre de El Alquimista Negro, la leyenda cuenta que nació allá por el siglo XIV y que ha estado prisionero durante más de 500 años, así que no se conserva nada mal.

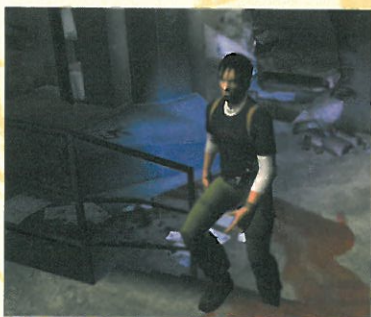
ataques a lo *Metal Gear Solid* que seguro ya habéis podido apreciar en más una imagen.

Otro elemento que contribuirá a que la estructura del juego sea bastante menos lineal que de costumbre es la posibilidad de ir mejorando las

habilidades de Lara. Tras resolver algunos retos o explorar ciertas localizaciones con éxito, seremos premiados con unos parámetros que mejorarán la forma física o perfeccionarán esos saltos de la protagonista que han desesperado a más de uno.



Ni dobermans hambrientos, ni guardias de seguridad nerviosos impedirán que Lara estrene nuevos modelitos.



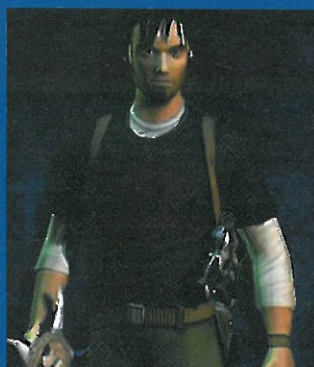
► Gracias a la mayor libertad en el movimiento de cámara, por primera vez podremos ver a Lara ¡de cara! Se acabó el estar todo el juego admirando las posaderas de la señorita Croft, porque en *El Ángel de la Oscuridad* contaremos con un mayor campo de visión.

Las novedades van a afectar a todos los aspectos, desde los puramente técnicos hasta los jugables

Y es que nuestro *Ángel de la Oscuridad* particular va a renacer de sus cenizas con una aventura que mantendrá en

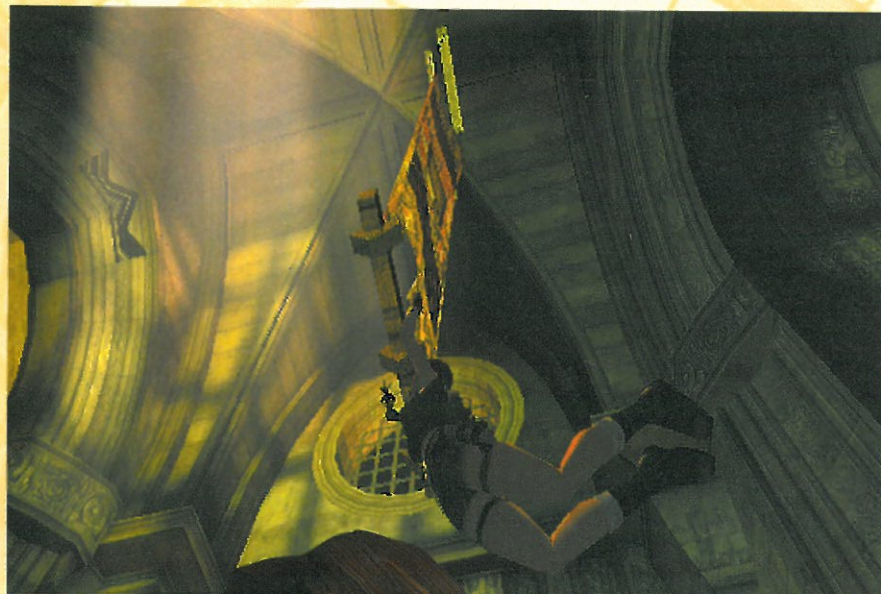
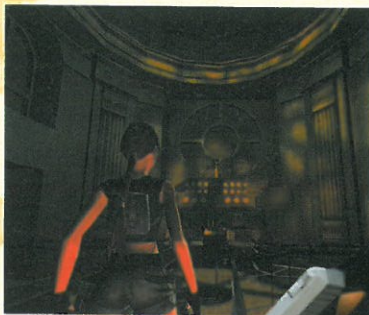
esencia lo que ha sido siempre la saga *Tomb Raider*, pero aportando un soplo de aire fresco en forma de nuevas habilidades y un argumento más

profundo que nos llevará a escenarios bastante más tenebrosos y oscuros que los que Lara ha recorrido en sus anteriores cinco aventuras.



► KURTIS TRENT

El otro personaje controlable del juego será muy útil en los momentos de acción, ya que es un exlegionario con algún que otro poder oculto. Kurtis forma parte de la orden Lux Veritatis igual que su padre, que fue asesinado por Eckhardt acabando así con la orden. En su búsqueda de venganza se encontrará con Lara y unirán sus fuerzas para acabar con El Alquimista Negro.



Haga turismo por Londres gracias a la Mafia

The Getaway

Tras más de dos largos años de espera, Team Soho ya le está dando los últimos retoques a su proyecto más ambicioso, un homenaje jugable a las películas de gánsters

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Team Soho**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Mediados diciembre**

Por su mecánica de juego, es fácil comparar *The Getaway* con dos sagas tan consagradas como *Grand*

Theft Auto y *Driver*. Sin embargo, en el juego de Team Soho se hace mucho más evidente el amor por el cine de sus

desarrolladores, ya que han trabajado todos y cada uno de los aspectos de su título para que éste se asemeje lo más posible a un auténtico film de mafiosos.

Sólo hay que ver los sesenta minutos de secuencias cinemáticas que incluye el juego, generadas en tiempo real por la consola, pero con unos magníficos modelos poligonales recreados a imagen y

semejanza de actores auténticos que interpretaron cada una de las escenas (secuencias que disfrutaremos a fondo en nuestro país gracias al maravilloso doblaje castellano del que ya hemos podido disfrutar en la versión previa que ha llegado a nuestra Redacción), siendo sus movimientos capturados por una nueva clase de sensores magnéticos. Todo para contar la

historia de la venganza de Mark Hammond, un antiguo ladrón de bancos falsamente acusado de matar a su mujer, y Frank Carter, un

policía suspendido de su cargo de forma fraudulenta, que quieren quitar de enmedio al veterano pero aún poderoso mafioso londinense Charlie Jolson.

Trae pacá ese coche, chaval

Pero como no todo son las secuencias de vídeo, también se ha cuidado mucho el juego en sí. Para ello se han recreado de forma exacta cuarenta

Se han recreado de forma exacta cuarenta kilómetros cuadrados de la ciudad de Londres



La Policía se comporta de forma realista: "Circule, exladrón acusado de asesinato".



► Los chicos de Team Soho han tenido que ajustar su presupuesto en materia actuarial, y por eso han contratado para los personajes de *The Getaway* a modelos como Don Kembry y Richard Hards o actores con poca experiencia como Joe Rice (protagonista del cortometraje *Persistence*) y Anna Edwards (que ha trabajado en el cine indio y tiene un pequeño papel en *Muere Otro Día*).



Antes de *The Getaway*...

El desarrollo de *The Getaway* ha sido uno de los más largos y pesados de los últimos tiempos, especialmente por las expectativas que se han ido creando ante este título del Team Soho. En el ECTS 2000, cuando el juego debía presentarse en sociedad, éste brilló por su ausencia, y en el E3 del siguiente año solamente se mostraron algunos vídeos y fotos de los coches en movimiento por las calles de Londres, dejándonos a todos con ganas de saber por qué aquellos vehículos corrían por aquellas carreteras. Ha tenido que llegar el 2002 (y casi acabar éste) para encontrar la respuesta...





Tendremos que sufrir la atiborrada circulación londinense y las peleas para aparcar el coche.

kilómetros cuadrados de la ciudad de Londres, incluido su horroroso caos circulatorio, por donde podremos circular en treinta vehículos distintos (incluidos los típicos taxis londinenses y los autobuses rojos de dos pisos). Sin embargo, también podremos acceder al interior de veinte locales distintos, donde deberemos cumplir misiones en las que nos hará falta tanto el sigilo como la pericia con las armas (más de una vez tirotearemos a dos manos), y en las que usaremos un control mezcla de *Metal Gear Solid* y *Headhunter*, salvando las prudentes distancias.

Eso sí, es probable que más de un padre se lleve las manos a la cabeza si le echa un ojo a *The Getaway*, no sólo

por la violencia que encierra (eso de pintar las paredes con la sangre de tus enemigos no es del gusto de todo el mundo), sino también porque sus protagonistas sueltan más tacos que

Fernando Fernán Gómez y Paco Umbral

peleándose en una película de Tarantino. Lo único malo que le vemos a este título de Team Soho es que ya existe un juego

llamado *Grand Theft*

Auto: Vice City... ¿será capaz de superar las (inevitables) comparaciones?



Técnicamente de lo mejorcito que hay para PS2



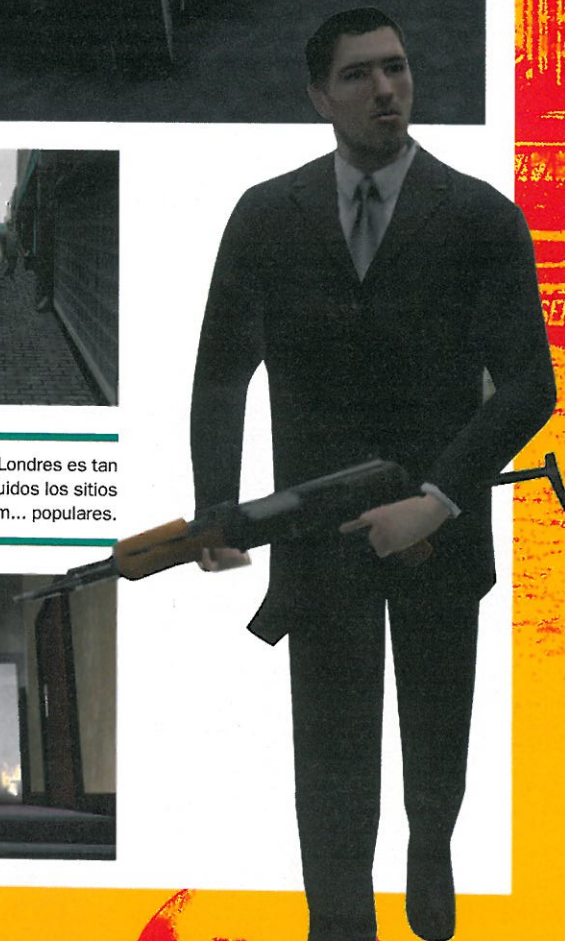
¿De verdad va a ser tan sosito?

...después de *The Getaway*

Es cierto que los chicos de Team Soho han tardado lo suyo en dejar listo su proyecto videojueguil más ambicioso, pero parece que han tomado nota del ejemplo del mítico *Forrest Gump* y una vez que cogen carrerilla no se detienen ante nada (excepto ante un poste telefónico metálico, imaginamos). Y es que, cuando su esperado *The Getaway* ni siquiera ha llegado a las tiendas, el director del proyecto del juego (Brendan McNamara) ha anunciado ya que en un futuro más bien próximo éste contará con una expansión con doce misiones nuevitas centradas en Mark Hammond, además de una segunda parte que continuará la historia del primer título allá donde ésta se ha quedado (aunque parece ser que tardará dos años en estar listo).



La reproducción de Londres es tan fiel que incluso están incluidos los sitios más... ejem... populares.



Basado en coches reales

Auto Modellista

El estreno de Capcom en el mundo de los juegos de coches supone una bocanada de aire fresco en un género en el que parecía que ya estaba todo inventado desde hace tiempo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento: **Ya!**

Y es que Capcom, convertida casi en una factoría de secuelas, no ha tenido demasiado tiempo de adentrarse en géneros como éste de la conducción. Por eso es de agradecer que hayan creado un título diferente, cuya originalidad se aprecia enseguida gracias al uso de una variación del *cel shading* (técnica con la que los gráficos adquieren aspecto de dibujos animados) llamada "Artistoön".

Pero, a pesar de que los coches parecen *cartoons* (aunque no de *tabacoo*), no se ha desaprovechado la oportunidad de utilizar modelos reales, por lo que marcas como Toyota o Subaru han prestado sus vehículos para que Capcom utilizara sobre ellos esta técnica.

Al ponerlos al volante de estos bólidos enseguida os vendrá un nombre a la cabeza: *Ridge Racer*. El estilo de conducción recuerda a la mítica saga de arcades de Namco, pero en lo que se refiere a opciones

A pesar de que los coches parecen realmente cartoons, se han utilizado modelos reales

Auto Modellista va más allá gracias a las posibilidades que ofrece su garaje.

Sin embargo, no podemos pasar por alto que uno de sus puntos fuertes en el lanzamiento japonés del juego fueron las opciones *on-line*. Disputar carreras de 1 a 8 jugadores o chatear son lujos por ahora

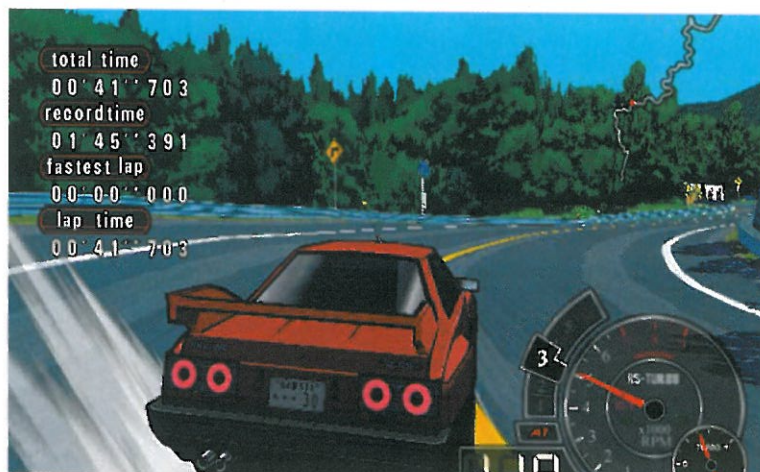
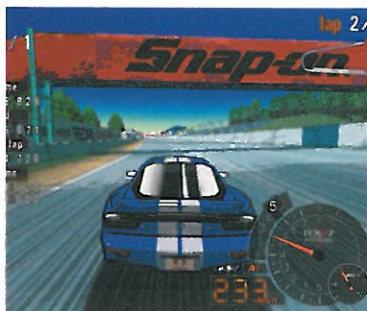
prohibidos para los europeos, pero por suerte un más que correcto modo multijugador y las dosis de pique de *Auto Modellista* lo convierten de todos modos en un título muy prometedor.



Un juego de coches diferente



No podremos disfrutar de las opciones *on-line*



Los efectos gráficos de los derrapes resultan realmente impresionantes (y blancos).



► En el curioso modo *VJ Theater* de *Auto Modellista*, podremos coger secuencias de nuestras carreras y aplicarlas un buen número de efectos y músicas para crear nuestros propios videoclips.



Con diez pegatinas por banda

En el garaje del juego podremos modificar cosas tan normalitas como las ruedas o la suspensión de nuestro coche, pero también elementos más decorativos como los alerones o incluso adhesivos. Por el momento ignoramos si tendremos a nuestra disposición alguna pegatina del tipo "Señor ladrón, el *radiocassette* de este coche ya ha sido robado", pero sin duda ésta sería una opción interesante.



Un espía de armas tomar

007: Nightfire

EA nos trae su nuevo juego sobre 007 cuando todavía no se ha cumplido un año desde la aparición de *Agente en fuego cruzado*... ¿estará al nivel de los últimos shooters para PS2?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Eurocom**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento ¡Ya!

El gigante canadiense ha adelantado su siguiente título bondiano para hacerlo coincidir con el estreno de *Muere Otro Día*, la película que celebra el 40 aniversario de la primera aparición cinematográfica del agente secreto, asegurándole al juego una publicidad extra más que jugosa.

No obstante los desarrolladores no se han limitado a clonar *Agente en Fuego Cruzado*, sino que han cuidado

ultraligero, además de una submarina en la que manejaremos el Lotus Esprit anfibio que apareció en el film *La Espía que me Amó*. Si a esto le añadimos que no todas las fases 'peatonales' serán subjetivas (en ocasiones veremos el cogote de Bond en tercera persona), y que EA ha asegurado que la resolución será superior a la de *Agente en Fuego Cruzado*, el resultado es un título que promete ser auténticamente espectacular.



Técnicamente tiene un pinta increíble

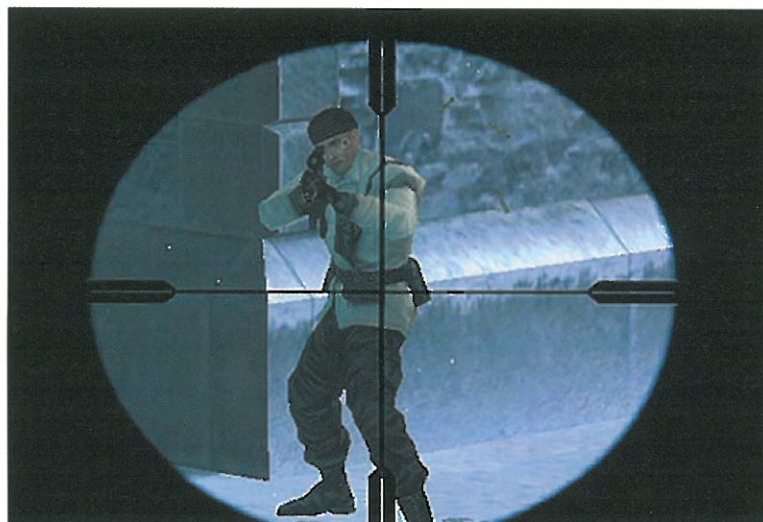


¿Conseguirán hacer un juego más complejo?

Su modo Historia contará con más de diez misiones, alargando la corta vida de su antecesor

Nightfire hasta el mínimo detalle. Para empezar, su modo Historia contará con más de diez misiones, alargando la corta vida de su antecesor, para lo que también se han creado más rutas alternativas, objetivos secundarios y nuevos *gadgets* que sustituirán al móvil multiusos del juego anterior que, cual navaja suiza de McGyver, nos salvaba la vida cada dos pasos.

Sin embargo, los cambios más espectaculares nos esperan en las fases con vehículos. Podremos disfrutar de una fase aérea en un

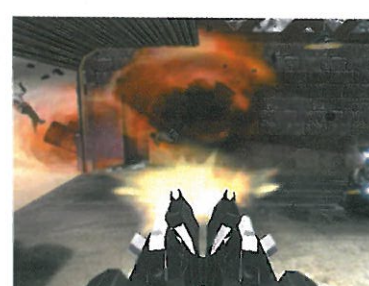


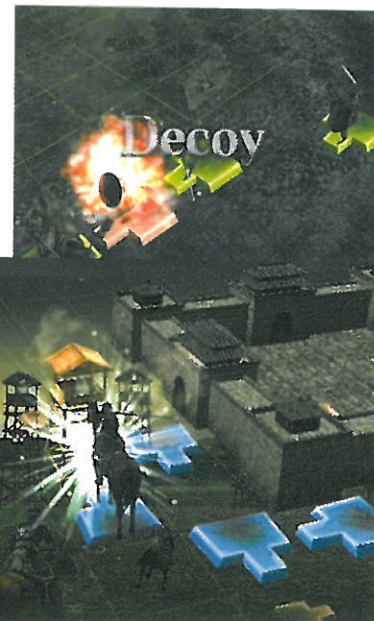
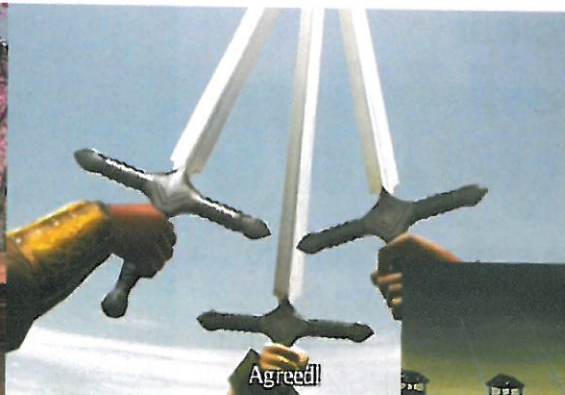
Soy Bond, James Bond, así que por mucho que dispaes no se me acabará la barra de vida.



Brosnan, Pierce Brosnan

Electronic Arts ha adquirido los derechos de imagen de Pierce Brosnan, el actor irlandés que da vida al agente secreto en la gran pantalla. Algunas adaptaciones videojueguiles de 007 ya habían contado con su modelado virtual, pero no habían podido contar con él en el anterior *007: Agente en Fuego Cruzado* (cuyo James Bond era una mezcla de Sean Connery y Roger Moore). Sin duda una buena noticia para la ambientación de *007: Nightfire*, que aparte de los coches, las chicas y los cachivaches de Q podrá contar con la cara del Bond oficial.





¡Yo la tengo más grande (la espada)! Dynasty Tactics

Después de enseñarnos algo de mitología china en las sagas *Kessen* y *Dynasty Warriors*, los chicos de Koei vuelven a la carga con una nueva saga de estrategia medieval

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Principios diciembre**

Pero que los fans de la saga *Kessen* no se abracen y salten en corrillos como colegialas besadas

por David Bustamante:
aunque *Dynasty Tactics* sea un juego de estrategia, no se trata de un *Kessen 3* disfrazado... ya que se toma las batallas de una forma totalmente diferente.

En realidad este juego de Koei (al estilo de *FF Tactics*) se parecerá a un juego de mesa, ya que situaremos a nuestros batallones sobre una cuadrícula por la que los haremos avanzar. Y como mandan los cánones, cada uno de estos grupos (sean caballería, infantería, arqueros...) tendrá unas características diferentes y podrá atacar desde una

mayor o menor distancia... aunque la verdadera diferencia en las batallas la marcarán unas 'tácticas' (de algún sitio tenía que venir el nombre del juego) que nos permitirán rodear al enemigo, cambiar posiciones y hacer 'combos' que evitarán que siempre gane el ejército más numeroso. Dichas 'tácticas' sustituyen los ataques especiales y las

magias de los generales, que no tienen tanta importancia como en otros juegos de Koei.

Lo que nadie echará en falta es la ambientación clásica de las

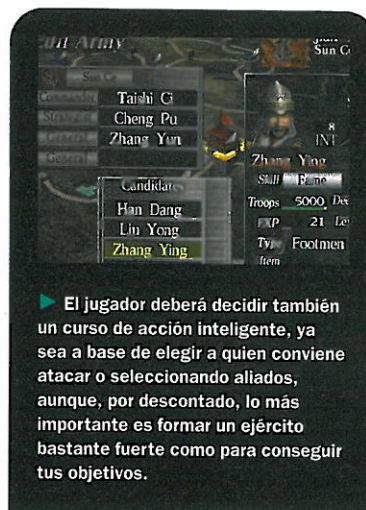
sagas *Dynasty Warriors* o *Kessen*, ya que los desarrolladores nos obsequian durante las batallas con las habituales secuencias marca de la casa.



La ambientación marca Koei



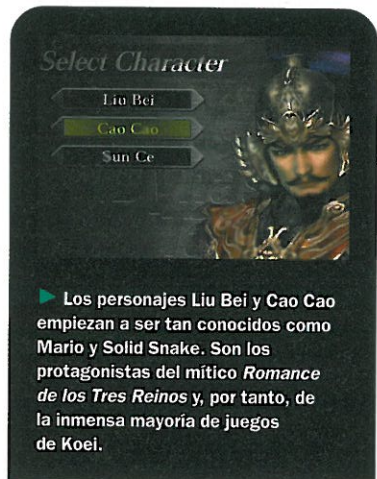
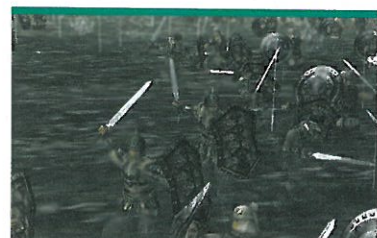
¿Para cuándo una historia nueva?



► El jugador deberá decidir también un curso de acción inteligente, ya sea a base de elegir a quien conviene atacar o seleccionando aliados, aunque, por descontado, lo más importante es formar un ejército bastante fuerte como para conseguir tus objetivos.



Nuestros soldados con 'peana' se vuelven regimientos enteros. ¿Arte de magia? No amigos, escenas de vídeo marca Koei.

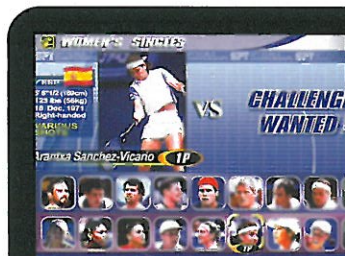


► Los personajes Liu Bei y Cao Cao empiezan a ser tan conocidos como Mario y Solid Snake. Son los protagonistas del mítico *Romance de los Tres Reinos* y, por tanto, de la inmensa mayoría de juegos de Koei.





En la pista de la final del modo Arcade no hay muchos voluntarios para hacer de recoge-pelotas.



► Los 16 tenistas entre los que podemos escoger antes de iniciar una partida son auténticas fotocopias de jugadores reales. La representación española la asumen Carlos Moyá y Arantxa Sánchez-Vicario, pero también encontraremos deportistas de la talla de Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, las hermanas Williams o Mary Pierce.

Virtua Tennis 2

Llega un juego mítico

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sega Sports**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento ¡Ya!

Justo cuando nos disponíamos a cerrar este número de *PlanetStation*, ha llegado a nuestra Redacción el juego que llevábamos esperando mucho tiempo: *Virtua Tennis 2*. En una primera aproximación (os ofreceremos un completo análisis el mes que viene) os podemos asegurar que la versión para nuestra bestia negra de este juego originalmente aparecido en la vetusta Dreamcast de Sega hace justicia a su propia leyenda.

Una jugabilidad sencilla de asimilar pero a la vez profunda, animaciones fluidas y realistas y la necesaria opción de 60 Hz son algunas de las principales

características del simulador tenístico definitivo de Sega. Además, en esta segunda parte hacen por primera vez su aparición tenistas femeninas (aunque por desgracia no está Anna Kournikova) y el Modo World Tour es mucho más completo y divertido que el de la primera parte, permitiendo la creación a la carta de un jugador y una jugadora para disputar el circuito.

Quizá en la versión de PlayStation 2 podrían pulirse los notables dientes de sierra de algunos polígonos, pero es uno de los pocos detalles que aún podrían mejorar el que ya está considerado como el mejor juego de tenis de todos los tiempos.



Es lo más parecido a disputar un partido de tenis de verdad



Los dientes de sierra podrían disimularse

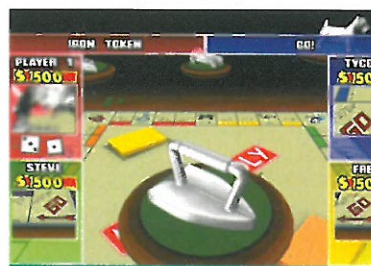


PS2 • Runecraft • Infogrames • Infogrames • ¡Ya!

Monopoly Party

¿Qué os vamos a contar que no sepáis sobre el *Monopoly*? Pues coged el típico juego de siempre, con sus tiradas de dados, sus fichas, su dinero de colorines, su compra de fincas, su prisión, sus subastas y sus cobros al pasar por prisión... trasladad todo esto a un DVD de PS2 e imaginadlo en una pantalla. ¿El resultado? Lo mismo de siempre, la verdad, sólo que se maneja con un mando, puede jugar perfectamente una sola persona y no hay que volver a ordenar el dinero de 'mentirijilla' al terminar de jugar. La verdad es que si no se añade algún extra o algún elemento (lo que sea) que le de un poco de interés a la cosa, va a llamar menos la atención que un resumen de debates sobre el Estado de la Nación.

- La ambientación es perfecta...
- ...lo cual tampoco es muy difícil



Suponemos que la plancha es uno de los premios de consolación del juego.



PS2 • Beyond Games • THQ • Proein • ¡Ya!

Hot Wheels: Velocity X

Hot Wheels es una especie de émulo americano del Scalextric de toda la vida que se ha paseado por los hogares de medio mundo. El título que nos ocupa es la versión virtual de dicho juego de radiocontrol, y al igual que en el juego 'físico', se caracteriza por hacer que los coches salten, se crucen a gran velocidad y, naturalmente, se choquen entre ellos de forma espectacular. Sus desarrolladores se han preocupado por dotar al juego de multitud de vehículos e incluso de un argumento algo sólido, protagonista guaperas incluido, en el que tendremos que salvar el mundo al volante. Además, *Hot Wheels: Velocity X* contará con esos modos multijugador que siempre sirven para alargar la vida útil de un juego.

- Los coches "voladores" hacen gracia
- No es el colmo de la calidad técnica



Los coches de *Hot Wheels* están que se suben por las paredes.



Digimon *digievoluciona* a Pokemon

Digimon World 2003

Pese a la lenta decadencia de la PS One, Bandai sigue aprovechando el tirón de la consola para realizar adaptaciones de sus propias series de animación

Plataforma **PS One**
Desarrollador **Bandai**
Editor **Bandai**
Distribuidor **Infogrames**
Lanzamiento **Tarde o temprano**

No os asustéis, amigos lectores. Ni habéis caído en un agujero temporal que os ha transportado mil años en el futuro ni os ha sentado mal el carajillo de vodka que habéis tomado para desayunar: el juego que aquí comentamos se llama, efectivamente, *Digimon World 2003*, pero no es más que la tercera parte de la saga de los monstruitos digitales para PlayStation.

Y es que este título está ambientado en el futuro, y gracias a ello en lugar de vernos transportados al Digimundo por arte de magia lo haremos a través de una versión virtual del mismo llamada "Digimon Online" (vamos, que sólo hubiera faltado que el protagonista

llevara gafas de sol, chupa de cuero y un par de pistolas para que este juego se llamara *Digimon Matrix*). Pero, si en las otras entregas de la serie teníamos que cuidar a nuestros *digimon* al más puro estilo



tamagotchi (dándoles de comer y llevándoles a hacer sus necesidades para que se hicieran un *digimon* de provecho), en *Digimon World 2003* sus

desarrolladores se han dejado de zarandajas y han ido directamente a copiar a su más directo rival, la serie *Pokemon*.

Así, nos tendremos que

limitar a hacer combatir al grupo de tres *digimon* que hayamos escogido al principio del juego para que ganen experiencia, suban de nivel y podamos *digievolucionarlos* para luchar con ellos contra los maestros en el manejo de

Nos transportaremos al Digimundo a través de una versión virtual del mismo llamada "Digimon Online"



► Pero *Digimon World 2003* no sólo consiste en mamporrear *digimons*, sino que también incluye un minijuego sospechosamente parecido a *Digimon Digital Card Battle* y que consiste, básicamente, en disputar partidas de cartas para convertirte en todo un tiburón de los naipes de monstruos digitales (algo sencillísimo para unos genios del *strip-poker* como nosotros).



► En la Redacción aún estamos intentando encontrarle un sentido al video de presentación de *Digimon World 2003*. En él, tres *digimons* son atacados por un amenazador ser gigantesco... hasta que aparece un chulesco *digimon* montado en moto y ¡se pone a luchar contra los tres monstruitos! ¿Qué ha pasado con ese peligroso gigante? ¿Se ha ido a tomar unas cañas?





Los ataques de los digimon son tan 'impresionantes' como esta "Magia de la Rueda de la Fortuna Fosforito".



los monstruos digitales de todo Digimon Online... ¿no os suena de algo, Pika Pika Pikachu?

Inspirándose en *Pokemon*

No obstante, hay que reconocer que los desarrolladores de este título no se han limitado a 'adaptar' impunemente los postulados *Pokemon*, sino que también han introducido algunas variaciones interesantes en la forma de desarrollar a nuestros digimon. Por ejemplo, han recuperado el uso de entrenamiento específicos para desarrollar características determinadas de los monstruos, pero también se ha introducido un toque

Que Digimon no pare

Aunque la mayoría de los profanos de *Digimon* lo ignoren, la saga de los monstruos digitales ya va por su cuarta serie, llamada *Digimon Frontier*. En ella, el mundo de los Digimon vuelve a estar en peligro (más que nada porque si no no habría serie) porque uno de los tres Grandes Ángeles Digimon, en concreto uno llamado Cherubimon, se ha rebelado y ha destruido el balance del bien y el mal. Para variar, será un grupo de niños humanos el que tenga que sacar las castañas del fuego, gracias a que en esta ocasión podrán *digievolucionar* ellos mismos y fusionarse con sus propios digimon cual OPA hostil.



rolero mucho más clásico, como es la posibilidad de comprar armas y armaduras que aumenten la capacidad de ataque y defensa de los digimon que hayamos elegido.

Desde luego, *Digimon World 2003* no va a reventar taquillas, ni va a revolucionar el género rolero, ni va a

Sus desarrolladores han ido directamente a copiar a su más directo rival, la serie *Pokemon*

convertirse en un referente para el resto de juegos de PS One, pero en vista de que la lista de estrenos para la gris de Sony es bastante reducida, por lo menos hay que agradecer su aparición.



Gustará a los fans de Digimon



Técnicamente es muy mejorable



Los diálogos, aunque no son precisamente dignos del premio Nobel, nos ayudarán a ir conociendo nuestro siguiente objetivo.



La policía internacional S.A.P. Ha localizado el CG europeo del grupo criminal A.O.A.



Gundam Battle Assault 2

Alumnos aventajados de Mazinger Z



Plataforma **PS One**
Desarrollador **Bandai**
Editor **Bandai**
Distribuidor **Infogrames**
Lanzamiento **Por determinar**

Como los fans del anime sabrán, la saga *Gundam Battle Assault* se basa en una de las series de animación niponas de mechas más importantes, concretamente *Mobil Suit Gundam* y sus continuaciones... que sí, que a la mayoría de vosotros os suena menos que un móvil sin cobertura, pero os aseguramos que en el país del sol naciente la serie ha llegado a superar la popularidad de la decana *Mazinger Z*.

Pero centrándonos en el juego, éste nos ofrece un beat'em-up típico a lo *Street Fighter*, aunque con los consabidos robots gigantescos manejados por chicos en edad de estar cursando la ESO (¿Qué ocurre con los adultos en la series de animación japonesas? ¿Están jugando al mus?),

que todavía no han pasado de moda, teniendo en cuenta el tirón de *Evangelion*.

Este título cuenta con prácticamente todos los protagonistas de la serie original y sus secuelas, cada uno con su propia historia a seguir y sus enemigos principales. Pero para poder decir que estamos ante un buen juego, la versión final debería solventar las ralentizaciones que sufre el motor cada vez que se juntan los poderes especiales de los dos mastodontes. Además, la terrible escasez de golpes que tienen los mechas obliga a que el combate sea un continuo apretar de botones a ver quien hace más daño al contrario. Y para postre, la traducción de los subtítulos es de aquellas que desorientan al más pintado.

-  Los robots gigantes siempre tienen tirón
-  Mucho tendría que mejorar para ser recomendable



El carnet de conducir robots gigantes está tirado... ¡se lo dan hasta a los niños!



PARLAMENTO, 13
08015 BARCELONA

TEL 93 426 10 80 FAX 93 424 06 47
TIENDA ON- LINE: www.i-man.es
;ENVIOS A TODA LA PENINSULA !



**LAS ULTIMAS NOVEDADES Y
LOS PROXIMOS LANZAMIENTOS**

TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS EN BARCELONA

ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS DE
ULTIMA GENERACIÓN. TENEMOS MERCADILLO DE OCASIÓN

¡¡VISITANOS!!



**CONJUNTOS
HOME CINEMA
¡TODO PARA
HACER DE TU
SALON DE CASA
LA MEJOR SALA
DE CINE !!**



**LOS ULTIMOS MODELOS
EN REPRODUCTORES Mp3**



**ACCESORIOS COMPATIBLES
PARA ORDENADOR**



**OFERTA DEL MES
¡HASTA AGOTAR EXISTENCIAS!
CAMARA WOXTER, WEB CAM
DC-500 POR SOLO:**

48€

MENCIONA ESTE ANUNCIO



**MANDOS, VOLANTES, PISTOLAS, ARTICULOS
INNOVADORES, TODOS LOS ACCESORIOS
PARA LAS VIDEO CONSOLAS MODERNAS**



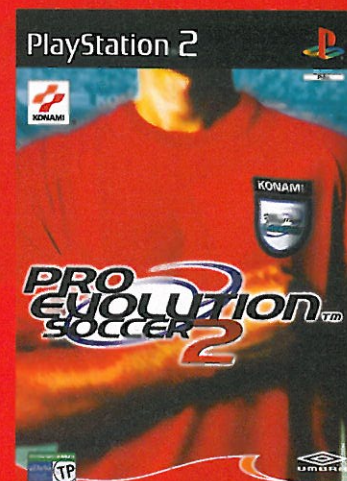
PLANETSTATION Y KONAMI SORTEAMOS

5 PACKS Y 5 JUEGOS PRO EVOLUTION SOCCER 2

Sorteamos 5 ejemplares del centrocampístico *Pro Evolution Soccer 2* y 5 packs formados por una copia del juego, una camiseta y una gorra exclusivas. ¿Quieres ser el afortunado poseedor de uno de ellos? Pues sólo tienes que responder a esta pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL DESAFÍO QUE INCLUYE EL MODO ENTRENAMIENTO DEL JUEGO?

- A. DESAFÍO UMBRO
- B. DESAFÍO HOMBRO
- C. DESAFÍO TOTAL
- D. DESAFÍO ME FÍO



¿CÓMO SE LLAMA EL DESAFÍO QUE INCLUYE EL MODO ENTRENAMIENTO DEL JUEGO?

- | | |
|-----------------|------------------|
| A DESAFÍO UMBRO | B DESAFÍO HOMBRO |
| C DESAFÍO TOTAL | D DESAFÍO ME FÍO |

NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO
DIRECCIÓN	
LOCALIDAD	
TELÉFONO	C.P.
E-MAIL	

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de enero de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 50 de PlanetStation.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

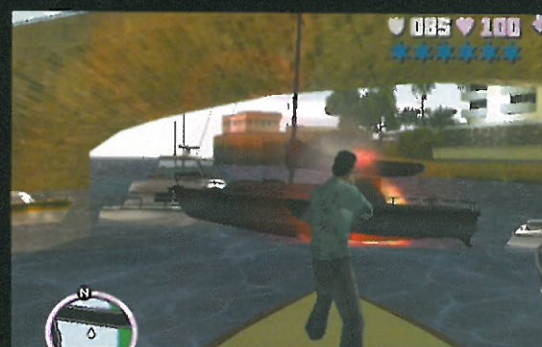
RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PLANET 48) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PRO EVOLUTION SOCCER 2 © 2002 KONAMI & COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights reserved.



a examen





GTA: Vice City

Dejémoslo claro desde el principio: éste no es un juego para niños, enfermos del corazón ni obsesionados por la corrección política

Plataforma **PS2**
 Género **Acción**
 Idioma **Textos en castellano**
 Desarrollador **Rockstar North**
 Editor **Take 2**
 Distribuidor **Proein**
 Precio **64,95 euros**

Seguro que a más de un padre le dio un soponcio al descubrir a su hijo divirtiéndose a costa de extorsionar personas, robar vehículos y matar gente en el fantástico *GTA III*... así que, antes de que se escandalicen por la salida de una seudo secuela de aquel título, *GTA: Vice City*, les recomendamos que miren la carátula del juego y lean con

nosotros: "No recomendado para menores de 18 años".

Y es que en este nuevo título de Rockstar North (los artistas antes conocidos como DMA Design) volvemos a encontrar toda la diversión burra, el humor negro negrísimo y la ambientación mafiosa a lo Tarantino de su predecesor, pero llevándolo todo a unos extremos mucho más delirantes. No sólo por el delicioso toque *ochentero* que impregna todo el juego (impresionante su banda sonora, donde destaca la canción preferida de la Redacción: "La vida es una lenteja, o la tomas o la dejas"), sino sobre todo porque se ha perdido gran parte de la seriedad de *GTA III* a favor de una



historia mucho más desenfadada y una galería de personajes secundarios impagables, llenos de un aliento humorístico y caricaturesco que hace una auténtica delicia cumplir todas las misiones que se nos asignan.

¿Extensión? No, gracias

Sin embargo, los cambios más importantes de *GTA: Vice City* se encuentran a nivel jugable. Y es que los desarrolladores no se han conformado con reutilizar la misma mecánica con algunos aderezos, sino que la han potenciado y exprimido a conciencia. Quizá el añadido más espectacular es la ampliación de la nómina de los vehículos gracias a las motocicletas (impresionante la diversidad de comportamientos de las mismas) y, sobre todo, los vehículos aéreos (destacando los helicópteros por su manejabilidad y lo placentero de su conducción)... y es que es asombroso cómo el motor gráfico del juego gestiona una vista aérea tan diferente de la ciudad sin prácticamente inmutarse. Pero la cosa no se queda ahí. Los chicos de

Rockstar North han buscado también una mayor variedad en las misiones, introduciendo novedades tan jugosas como la necesidad de ponerse disfraces cual Mortadelo mafioso, la aparición de unas divertidísimas fases de *shooter* en primera persona a lo *Time Crisis*, la existencia de algunas misiones en equipo (tan sólo lastradas porque la IA de tus aliados suele ser equivalente a la de David Bustamante con borrachera de orujo), la posibilidad de comprar locales que nos otorgarán misiones adicionales (y, una vez cumplidas todas, el local nos producirá periódicamente unas succulentas rentas), la capacidad de recibir

misiones a través de un móvil (sí, parece que en los 80 había móviles) e incluso podremos ponernos a los mandos de algunos juguetes

radiocontrolados... aunque, a tono con el juego, con potencia de fuego letal.

También, por aquello de que a veces en *GTA III* burlar a la policía era demasiado fácil, los desarrolladores han potenciado su IA... con lo que, si antes ya eran pesaditos, ahora son unos auténticos *kamikazes* que te embisten con su coche a la mínima de

Los desarrolladores han potenciado la mecánica y la han exprimido a conciencia



Vercetti es un hombre duro, pero por lo que vemos arriba no tiene muy clara su identidad.



Con estos matones armados, mejor no decir según qué: "Oye, ¿me matas la mosca que tengo en el hombro?".



► Si *GTA III* ya tenía un magnífico plantel de dobladores, *Vice City* no se queda atrás gracias al trabajo de un puñado de grandes actores.



Ray Liotta



Tom Sizemore



Dennis Hopper



Burt Reynolds



Philip M. Thomas



Danny Trejo



Gray Busey



Lee Majors



Fairuza Balk

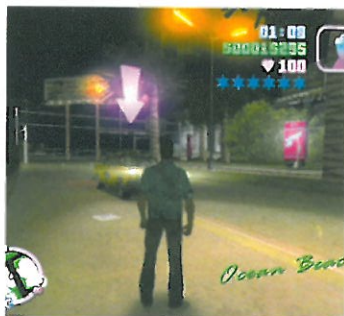


Jenna Jameson



El taxi, ¡qué gran negocio!

¿Recordáis lo pesado que se hacía *GTA III* cuando, después de resultar muertos o atrapados por la policía en una misión, teníais que volver a recorrer la ciudad para que se os volviera a asignar? Eso ha terminado en *GTA: Vice City*. Ahora tendréis un taxi esperando en la puerta (indicado por una cantona flecha rosa encima), que os llevará *ipso facto* al lugar donde se os reasignará la misión fracasada. Además, es de agradecer que los taxistas de *Vice City* no escuchen *El Larguero* ni fumen *Fariás* con las ventanillas cerradas...



cambio (y que, sinceramente, a veces parecen más criminales que los propios criminales).

Más difícil... imposible

Este reajuste del comportamiento de los guardianes de la Ley de *Vice City* también afecta a uno de los pocos defectos del juego: su excesiva dificultad, a veces

demasiado exagerada. Ciertamente es que tampoco es cuestión de que se haga demasiado

fácil, pero el agobiante acoso que sufrimos en algunas de las misiones (ya sea de la policía o de bandas rivales) hace que en algunos momentos den ganas de lanzar la consola por la ventana, sobre todo por la facilidad que tienen los vehículos en estallar en llamas después de unos cuantos golpes bien dados.

No obstante, el principal defecto de *GTA: Vice City* sigue siendo el mismo que su predecesor: la falta de un doblaje al castellano que lo hiciera más cercano al público español. Nadie niega que el elenco de voces de la versión inglesa es de auténtico lujo, pero por culpa de ello los jugones que menos dominen la lengua de Shakespeare se verán obligados a perderse los comentarios que no salen subtítulos, como los de los peatones o incluso los que los protagonistas hacen con la pantalla en negro, entre carga y carga.

Y es que, por mucho que el motor

gráfico de este juego arrastre los mismos defectos que su predecesor (modelados simples, ciertos problemas de cámara y alguna aparición súbita de polígonos -pop-up- en los fondos), el concepto de juego de la saga *Grand Theft Auto* es tan profundo, divertido y disfrutable que es fácil perdonar ciertas imperfecciones técnicas. Si *GTA*

III fue el nacimiento de una estrella del mundo de los videojuegos, *GTA: Vice City* supone la consagración de una saga que ha conseguido abrirse hueco entre los grandes a golpe de talento.



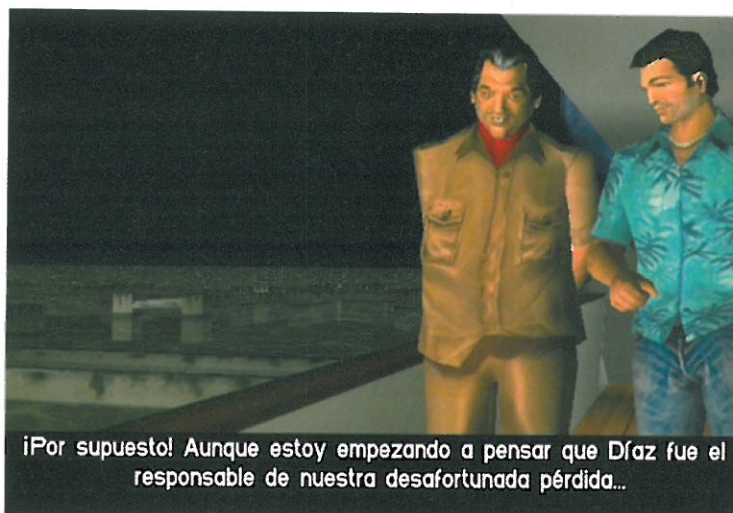
La ambientación ochentera
Muy muy mejorado
Peaso motor gráfico...



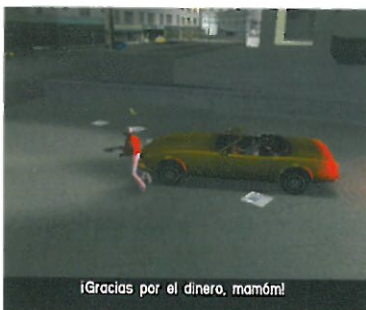
...¡lástima de algunos fallos
¿Para cuándo vendrá
doblado?

Ambientación 10
Gráficos 9
Jugabilidad 9,5
Duración 9,5
Vidilla 10

9,5



¡Por supuesto! Aunque estoy empezando a pensar que Díaz fue el responsable de nuestra desafortunada pérdida...



¡Gracias por el dinero, mamá!

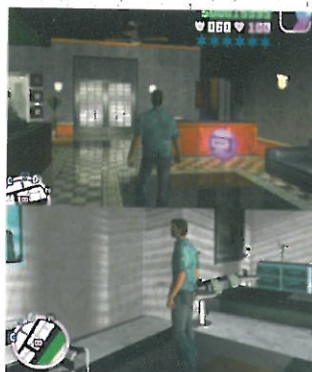


debes de ser el gran hombre malo sobre el que he hablando mi abuelo.



Hotel, dulce hotel

Una de las mejoras más agradables de este *Grand Theft Auto: Vice City* con respecto a su predecesor es la de poder ver el interior de algunos edificios (perdiendo aquella sensación de decorado de cartón-piedra que provocaba *GTA III*). Donde quizá es más apreciable es en el hotel en el que salvaremos la partida al principio, ya que además de poder acceder a su lujosa recepción, donde tendremos la posibilidad de grabar, podremos subir hasta nuestra habitación (escaleras mediante) para cambiarnos nuestra ropa por otra limpia si lo deseamos. Todo un lujazo, vamos.



La Evolución de la Evolución

Pro Evolution Soccer 2

Konami afronta en estas Navidades la difícil papeleta de reeditar el éxito del primer *Pro Evolution Soccer*, para muchos el mejor juego de fútbol de todos los tiempos

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

No estamos exagerando si os aseguramos que la llegada de cada nuevo episodio de la saga *Pro Evolution Soccer* es fiesta de guardar en nuestra Redacción. Ya hace algunos años que los ISS nos venían deleitando en PS One, y el paso a PS2 con el primer *Pro Evolution* no hizo sino aumentar la leyenda del simulador futbolístico por antonomasia.

Como siempre sucede con la continuación de un jugazo, el primer reto de los desarrolladores ha sido superar lo que parecía insuperable y lo cierto es que sí han mejorado los tradicionales aciertos de la saga, pero por desgracia esos

detalles negativos que lo alejan de la perfección absoluta no han sido todavía corregidos.

Quizá las mejoras que más saltan a la vista son las animaciones de los jugadores. Cuando parecía que ya no podían moverse con más fluidez y realismo, en *Pro Evolution Soccer 2* nos hemos topado con nuevos movimientos como los jugadores saliendo desequilibrados tras una entrada o el detalle técnico de parar un balón para dejarlo muerto. Pero, además, se ha hecho más hincapié en diferenciar a las grandes estrellas del firmamento balompédico (y lo de grandes no va por

los kilos de más de Ronaldo) y es inconfundible ver los movimientos sobre el campo de David Beckham, Luis Figo o Rivaldo.

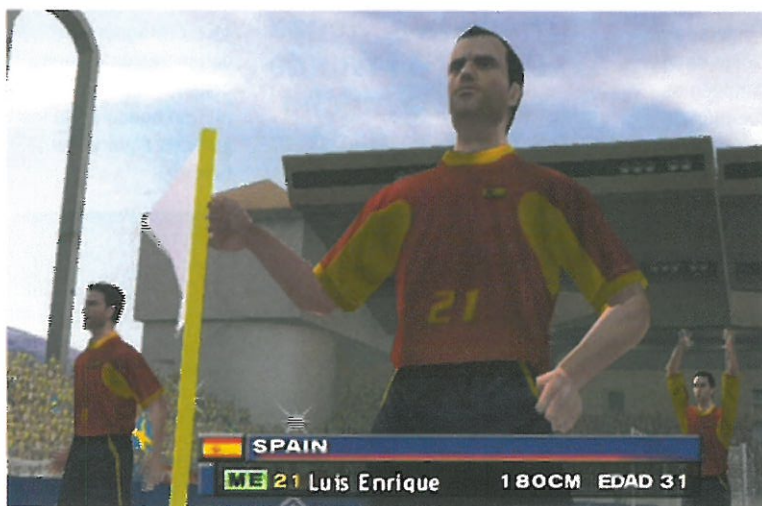
La jugabilidad

ha sido siempre la piedra angular sobre la que se ha construido el éxito de esta saga (será por eso que cada vez es más copiada) y una vez más nos damos cuenta de ello al coger el mando. Regates, pases al hueco, movimientos sin balón... todo lo que sucede dentro

Nos volvemos a encontrar con los Ravoldi y Roberto Larcos y las plantillas no están actualizadas

Haciendo de Valdano

La Liga de Máster del juego sigue en su empeño de ser algo parecido al mítico *PC Fútbol* (salvando las distancias, claro). Esta vez empezaremos desde la Tercera División y deberemos ir subiendo a nuestro club de categoría (pasando antes los *play off* de ascenso) jugando también la competición de copa. El sistema de fichajes también cuenta con alguna que otra novedad, porque sólo podremos negociar los traspasos o cesiones durante un determinado período de la temporada y además, como sucede en la realidad, ficharemos futbolistas por una serie de temporadas y deberemos irles renovando.



Encontraremos diferentes celebraciones, como ésta en la que Luis Enrique se pincha el pie.



de un terreno de juego ha sido recreado sin escatimar ningún detalle. No se puede negar que el control resulta exigente, pero una vez asimilado nos ofrece una profundidad incomparable. Por desgracia no podemos decir lo mismo de la dificultad, que se ha visto incrementada hasta el punto que, en los partidos contra equipos potentes, marcar un gol es toda una odisea.

Una vez más Konami ha querido ahorrarse unos durillos con el tema de las licencias oficiales, y éste vuelve a ser el gran punto débil del juego. Nos volvemos a encontrar con los ya míticos Ravoldi y Roberto Larcos y, lo que es peor, los clubes han sido rebautizados con nombres tan surrealistas como Andalucía (Valencia), Navarra (Madrid) y Aragón (¡Manchester United!). Además las plantillas no están actualizadas, por lo que no veremos ni por asomo a Ronaldo en el Madrid.

Todo lo que sucede dentro de un terreno de juego ha sido recreado sin escatimar detalle

Donde sí ha habido un esfuerzo por compensar la falta de Ligas, Copas y Champions Leagues oficiales ha sido en las diferentes opciones, con una Liga de Máster más completa y el divertido reto Umbro como gancho para un modo Entrenamiento que siempre había sido bastante sosillo. También

los comentaristas han sido objeto de una revisión, aunque sin demasiada fortuna.

Y es que nuestra conclusión sobre *Pro Evolution Soccer 2* es más o menos la misma que la de su predecesor. En lo que se refiere a lo que sucede dentro del terreno de juego, no tiene rival y esta segunda parte es un nuevo ejemplo de que la saga sólo sabe mejorar, a pesar de que la excesiva dificultad hace perder a este título algo de jugabilidad. Sin embargo, aunque el completo editor del juego compensa en parte la falta de licencias oficiales, si Konami cuidara más este aspecto ya nadie se atrevería a discutir que estamos ante el auténtico rey del deporte rey.

Soccer 2 es más o menos la misma que la de su predecesor. En lo que se refiere a lo que sucede dentro del terreno de juego, no tiene rival y esta segunda parte es un nuevo ejemplo de que la saga sólo sabe mejorar, a pesar de que la excesiva dificultad hace perder a este título algo de jugabilidad. Sin embargo, aunque el completo editor del juego compensa en parte la falta de licencias oficiales, si Konami cuidara más este aspecto ya nadie se atrevería a discutir que estamos ante el auténtico rey del deporte rey.

Comentarios a la Inglesa

Una vez más Konami ha optado por una pareja de comentaristas sin tanta fama en nuestro país como los clásicos Lama y González de los FIFA o el nuevo fichaje de Carlos Martínez por la saga *Esto es Fútbol*. Sin embargo, Guillem Balagué y Roberto Martínez ejercen también de periodistas deportivos en la vida real (ambos colaboran en la cadena Sky Sports, y además Balagué está considerado como la voz del fútbol español en el Reino Unido, más o menos como Michael Robinson aquí, vamos), así que contarían con las suficientes tablas como para hacer un buen papel... si no fuera porque el hecho de que se pisen el uno al otro al hablar y la repetición incansable de expresiones como "No deja un cabo sueltoooo" sólo nos permiten ponerles un aprobado alto.



El juego es tan realista que la defensa del Madrid también hace aguas. ¿Quién marca a Saviola aquí?



	Fútbol de verdad Más animaciones La Liga de Máster
	Los comentarios pueden mejorarse La eterna falta de licencias
Ambientación	9,5
Gráficos	9,5
Jugabilidad	9
Duración	9
Vidilla	9,5
9,5	



► Aquí tenéis algunas muestras de los parecidos más que razonables entre los jugadores reales y sus fotocopias virtuales. En este aspecto, Konami ha realizado un trabajo impresionante.

El reto Umbro nos permite lanzar faltas directas. Aunque sólo se entrenen, los jugadores también se cubren sus partes.



Mejorando lo pasado

FIFA 2003

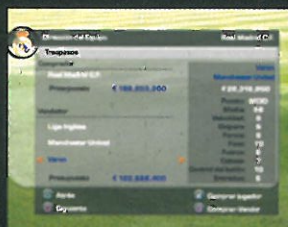
Electronic Arts acude a la cita navideña con un nuevo *FIFA* que tiene la difícil papeleta de superar al *Pro Evolution Soccer* de Konami



La ambientación es genial. Aquí hasta se puede ver a Manolo el del Bombo.



En las repeticiones de las jugadas podemos apreciar un gran nivel de detalle. Así comete en la realidad Casillas un penalti.



► La nueva competición Club Championship nos permitirá enfrentarnos en una liga con los mejores clubs europeos. También se ha incluido la posibilidad de hacer fichajes, pero no de una forma tan completa como en la Liga Máster de *Pro Evolution Soccer 2*.

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**



ha querido partir de cero con un nuevo motor que permite que los partidos sean más fluidos. Además, es realmente impresionante admirar el tremendo parecido entre los futbolistas y sus modelos reales. No es sólo que estrellas como Roberto Carlos, Ryan Giggs o Edgar Davids (los tres prestan su imagen en esta edición del juego) estén muy bien recreadas, también un gran número de futbolistas no tan

conocidos como Ayala o Enke demuestran el gran trabajo realizado en este aspecto e incluso los árbitros más populares tienen sus momentos de

Incluso los árbitros más populares tienen sus momentos de protagonismo, con Collina a la cabeza

El año pasado nos llevamos una pequeña decepción con la típica entrega anual de la saga *FIFA*.

Cuando se suponía que Electronic Arts debía dar el do de pecho ante la indiscutible calidad de *Pro Evolution Soccer*,

nos acabamos encontrando con uno de los *FIFA* más flojitos que se recuerdan. Sin embargo no hay mal que por bien no venga, y aquel desliz ha permitido que la edición de este año suponga un intento de profunda renovación.

Incluso en el apartado gráfico, uno de los tradicionales puntos fuertes de los juegos futboleros de Electronic Arts, se

protagonismo, con el italiano Collina alias 'Nosferatu' a la cabeza (afeitada). Lo mismo sucede con la veintena de estadios reales reproducidos prácticamente palmo a palmo.

Por desgracia, en lo que se refiere a las animaciones el juego está todavía un poco por debajo de *Pro Evolution Soccer 2*. Los jugadores cuentan con



Las presentaciones son como las de Canal Plus... no, los escudos no están ahí siempre.



Hasta podremos observar la salida de los jugadores. Ronaldo se lesionó dos minutos después.

una gran cantidad de movimientos, pero los del juego de Konami son bastante más fluidos.

FIFA se desdobra

Sin embargo, donde radica la verdadera mejora de la saga es en el apartado jugable. Primero, por la eliminación de cosas tan surrealistas de la última edición como la necesidad de girar totalmente a un jugador para centrar y, sobre todo, por la introducción del control *FreeStyle* en el mando analógico derecho. De hecho, la idea de Electronic

Manolo Lama y Paco González vuelven a hacer un trabajo excelente en los comentarios

Arts es dar total libertad al jugador para que escoja entre el modo Arcade (con el que la máquina nos ayuda a la hora de pasar el balón y chutar a portería) y el modo Simulación, con una jugabilidad más profunda. También es posible elegir la velocidad de juego, optando por un ritmo frenético o un partido mucho más lento basado en la circulación del balón.

Es una lástima que la Inteligencia Artificial de los jugadores no sea especialmente brillante, ya que esto provoca que los futbolistas estén demasiado estáticos aunque es algo que se soluciona en parte con el botón que hace que un compañero se desmarque. Donde *FIFA 2003* destaca sin duda sobre el resto de juegos de

fútbol es en el apartado sonoro, tanto por el extraordinario nivel de la banda sonora y de los efectos como, sobre todo, por los comentarios. Manolo Lama y Paco González vuelven a hacer un trabajo excelente y es impresionante, por ejemplo, escuchar cómo repasan la historia de los enfrentamientos de dos equipos antes de un partido.

Una vez más vuelve a notarse que los *FIFA* disponen de licencias oficiales, así que encontraremos equipos y competiciones para todos los gustos, incluida la nueva Club Championship. Ahí el juego de EA vuelve a reinar sin discusión

pero, aunque en el aspecto jugable esta edición del 2003 ha mejorado, *PES 2* sigue contando con ventaja suficiente, aunque Konami no debería dormirse en los laureles si no quiere que el próximo año *FIFA* recupere su cetro.



Mejoras en la jugabilidad
El aspecto gráfico
Los comentarios



La IA es mejorable
Algunas animaciones

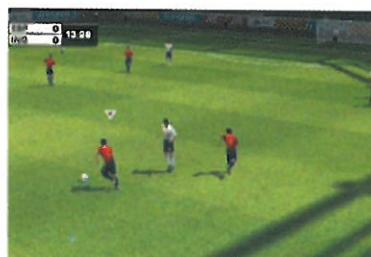
Ambientación 9,5
Gráficos 9
Jugabilidad 8,5
Duración 9
Vidilla 9

8,5

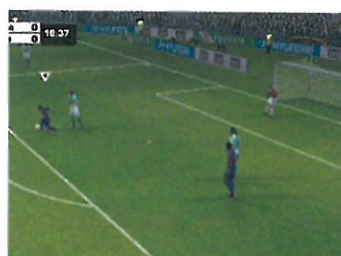
Un sistema muy libre



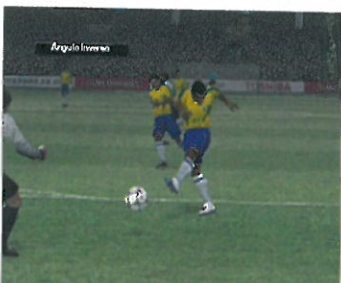
El nuevo sistema de control *FreeStyle* permite realizar una gran cantidad de acciones, como fintas, autopases o incluso presionar a un contrario con el mando analógico derecho. Es decir, que según la situación realizaremos movimientos diferentes, por lo que lleva un tiempo acostumbrarse. El problema es que la respuesta a nuestras acciones es muy sencilla y si estamos rodeados de contrarios y utilizamos este sistema lo más probable es que perdamos el balón.



► Para tirar las faltas y los córners deberemos colocar el punto de mira y seguidamente estar atentos al gráfico que nos muestra donde golpearemos el balón. De esta manera los lanzamientos son mucho más precisos.



Vieri es tan letal en el juego como en la realidad. Aquí le vemos 'apartando' a un defensa rival tras marcar un gol.



Me molan las tablas (hasta las de multiplicar)

Tony Hawk's Pro Skater 4

Los chicos de Neversoft llegan a la cuarta entrega de su saga fetiche dispuestos a demostrar que siguen siendo los indiscutibles reyes del género

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Neversoft**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Como ocurre con casi todos los modelos genéricos explotados hasta la saciedad, el de los deportes extremos (encabezado por la saga *Tony Hawk's*) empieza a estar más quemado que las velas de cumpleaños de la Antorcha Humana. Así que no es de extrañar que los creadores de la saga 'monopatinesca' por excelencia, los chicos de Neversoft, hayan demostrado una apertura de mente radicalmente opuesta a la de un político del PP al ser capaces de alejarse cada vez más y más de la simulación pura y dura hasta llegar a las ingentes

cotas de diversión de este *Tony Hawk's Pro Skater 4*.

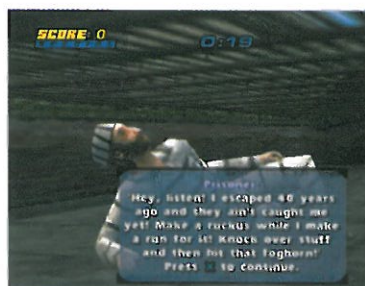
Si en la tercera parte de la serie ya cobraban una notable importancia los objetivos consistentes en resolver situaciones un tanto 'especiales' a base de mezclar el ingenio con nuestra habilidad sobre el monopatín, en esta ocasión toman por completo el protagonismo hasta convertirse en el componente más importante del título.

Innovaciones a tutiplén

Esto es evidente no sólo por la cantidad de ellas que pueblan *Tony Hawk's 4*, sino sobre todo porque la mecánica de juego se ha reestructurado a su alrededor. De ahí vienen novedades como que haya que hablar con la gente de la calle para que te asignen misiones (en lugar de recibir una larga lista al llegar a un nivel), que haya desaparecido el eterno cronómetro de la saga (que



Puedes crear tus propios *skaters*, algunos tan prácticos como éste dotado de *airbag* frontal.



En este título tendremos que superar todo tipo de minijuegos. Éste es el llamado "Qué bien se duerme en la tabla".



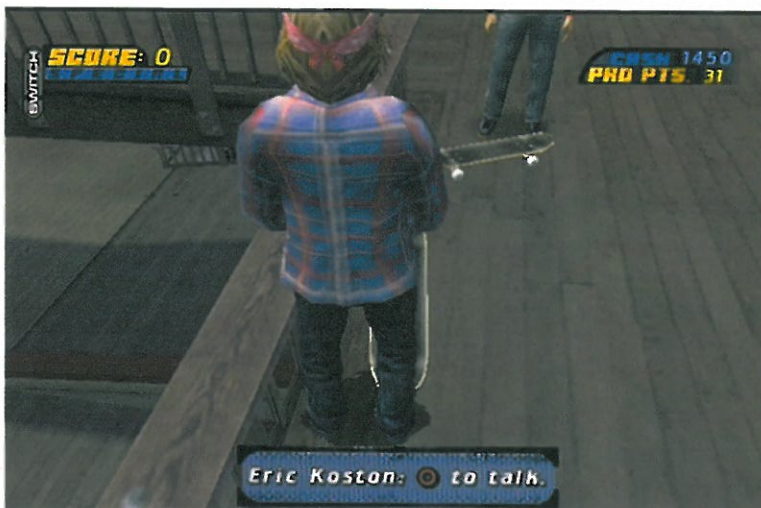
En el juego encontraremos a los mejores *skaters*, pero no esperábamos que en ese grupo se incluyera a Enrique Anaut.



Aunque esta vez los personajes desbloqueables son pocos y han desaparecido instituciones como el Oficial Dick o la Private Carrera, como fans de *Star Wars* que somos nos ha robado el corazón la aparición del cazarrecompensas Jango Fett, uno de los pocos personajes interesantes de la reciente *El Ataque de los Clones*.

La competencia se pone 'dura'

La gente de Z-Axis ya le puso las cosas difíciles a Neversoft con su sorprendente *Aggressive Inline*, pero su golpe definitivo para destronar a los reyes del deporte de riesgo tiene un nombre mucho más sugerente: *BMX XXX*. Este título, que en principio iba a ser la tercera parte de la saga *Dave Mirra* (hasta que el señor Mirra retiró su nombre, completamente escandalizado), ha acabado convirtiéndose en el primer juego del género para adultos, lleno de chistes de dudosa categoría, referencias sexuales a tutiplén y *strippers* reales quitándose ropa al ritmo del dinero acumulado con nuestras piruetas.



ahora sólo aparece para cumplir los dichosos cometidos) o que podamos reiniciar cualquier objetivo de forma automática (sin tener que dar vueltas para volver al punto de partida del que nos interesa)... lástima que algunas de ellas ya aparecieran en el juego más destacable de sus competidores Z-Axis, el muy reivindicable *Aggressive Inline*.

Es lo único que se le puede achacar a este *Tony Hawk's Pro Skater 4*, junto a que los modelados de los personajes pecan de tener unas caras más simples que la letra de una canción de Cañita Brava aunque, en cambio, sus animaciones son magníficas. Pero son defectos que enseguida quedan relativizados en cuanto pone uno sus manos en el control a prueba de

bombas habitual en la saga (que incluso ha mejorado respecto a *Tony Hawk's 3*) y se encuentra con el inigualable humor surrealista de los chicos de Neversoft, además de las altísimas dosis de diversión que le dan a este

título los divertidos objetivos y minijuegos que pueblan cada uno de sus enormes escenarios.



Numerosas innovaciones
Más jugable que nunca
El sentido del humor



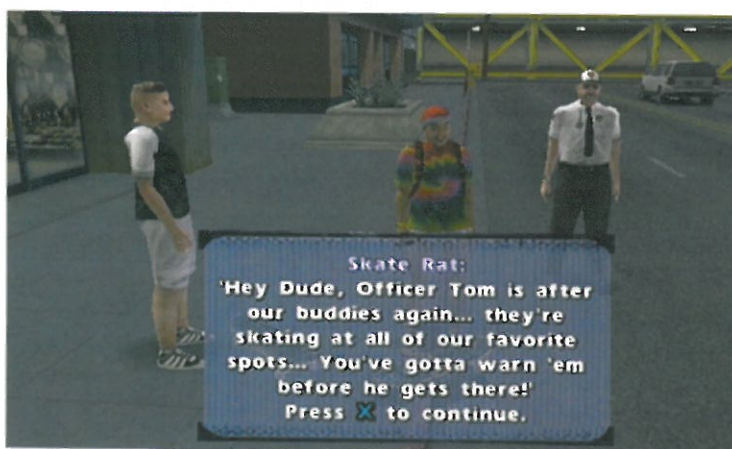
Modelados mejorables
¿Os suena un tal *Aggressive Inline*?

Ambientación 9
Gráficos 9
Jugabilidad 9,5
Duración 9
Vidilla 9,5

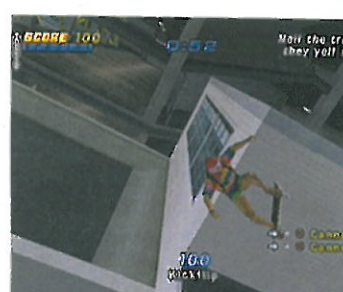
9,5



Agarrarse a los coches es muy útil para coger velocidad, pero corres el peligro de no poder soltarla y comerte una pared.



En algunas pruebas deberemos eludir a la Policía: "Usted, detenido por hortería".



Los primeros *Tony Hawk's* se caracterizaban por unas bandas sonoras llenas de temas de aire grunge y neopunk, pero la cosa ha ido mejorando con el paso de la saga hasta explotar en este título con un puñado de temas impresionantes de instituciones como *Sex Pistols*, *AC/DC*, *Iron Maiden* o *Public Enemy*.

Con dos pistolas por banda

Gungrave

Si John Woo, en lugar de dirigir películas, dirigiera videojuegos, sus obras seguramente serían algo muy parecido a este *shooter* apadrinado por Sega

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Red Entertainment**
Editor **Sega/Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**

Aunque a primera vista pueda parecer un cruce de *Devil May Cry* y *Max Payne* pasado por el tamiz del *cel shading* (esa técnica gráfica que permite que los personajes sean como dibujos animados), en realidad lo que los chicos de Red Entertainment nos están ofreciendo con *Gungrave* es una actualización tridimensional de joyas del arcade como *Contra* o *Metal Slug*. Es decir, un juego en el que, cual concursante de *Gran Hermano*, podemos dejarnos el cerebro aparcado



El peligro de saltar disparando a lo Chow Yun Fat es que puedes acabar con la cabeza empotrada en un coche.



en un rincón para dedicarnos a disfrutar machacándonos el dedo contra el botón de disparo en una orgía de sangre, sudor y plomo.

Si a eso le añadimos un control muy bien pensado (impagable el detalle de tener munición infinita) y un protagonista más sobrado de carisma que un hijo de Solid Snake y Lara Croft, deberíamos estar ante una obra maestra. Pero no es así. Por un lado,

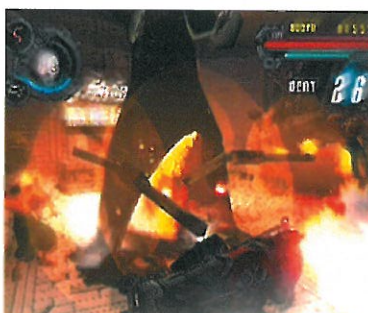
Podemos disfrutar machacando el botón de disparo en una orgía de sangre, sudor y plomo

porque el motor gráfico de *Gungrave* tiene bastantes defectos, encontrándonos toda clase de fallos de cámara, transparencia de polígonos (*clipping*) y un *pop-up* mal disimulado con capas de niebla. Y por el otro, por su duración, porque con un poco de habilidad es fácil pasarse el juego ¡en dos horas!

- Frenético y adrenalínico
- Demasiados fallos técnicos
- Más corto, imposible

Ambientación	7
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8,5
Duración	3
Vidilla	8

7,5

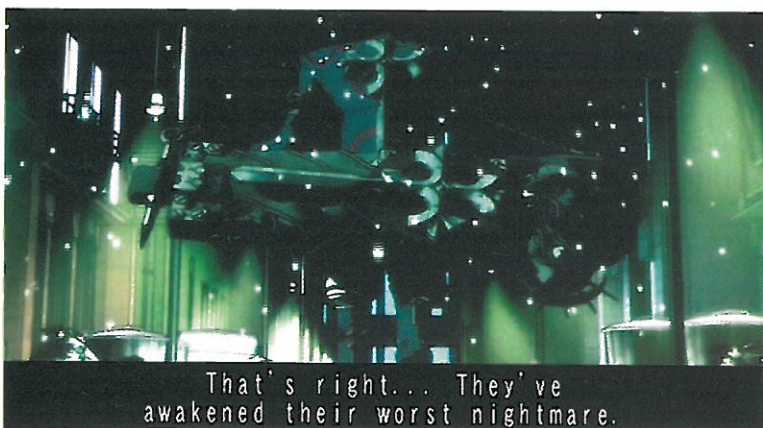


Grave quiere vengarse del que dijo que no pasaba nada por rascarse el ojo con un tenedor.



Dos diseñadores de lujo

Uno de los aspectos más publicitados por Sega de *Gungrave* es la intervención de Yasuhiro Nightow (para los que no lo sepan, autor del famoso manga *Trigun*) como diseñador de personajes, eclipsando la interesante aportación de otra figura muy conocida del cómic japonés en los diseños mecánicos del juego. Se trata de Kosuke Fujishima, creador de series como *¡Estás Arrestado!* y la muy popular *¡Ah! Mi Diosa* y, como saben sus fans, un auténtico apasionado del mundo del motor y la mecánica.



That's right... They've awakened their worst nightmare.



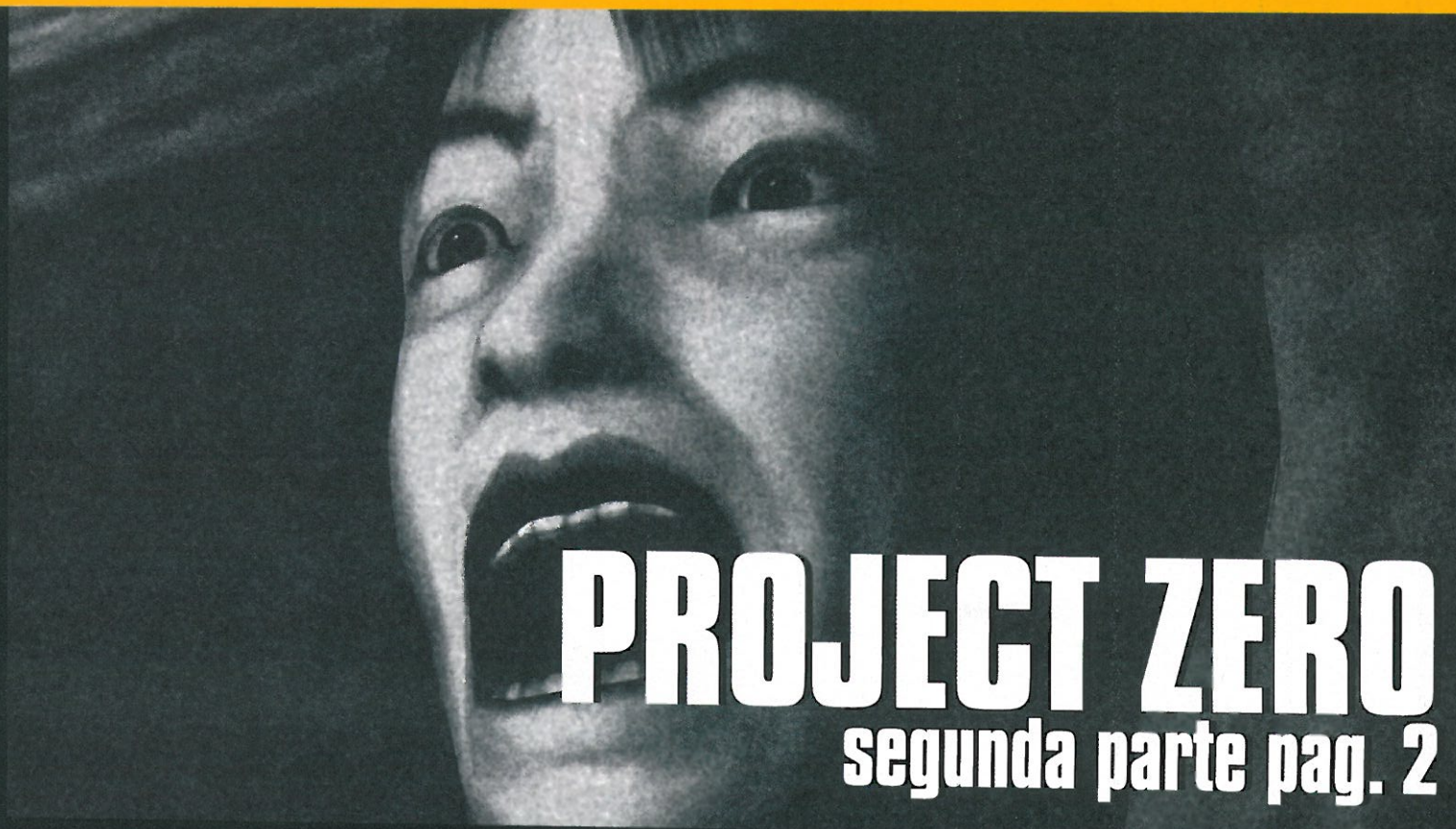
TIMESPLITTERS 2

guía completa pag. 16

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

**Planet
Station**

suplemento
especial



PROJECT ZERO

segunda parte pag. 2



PROJECT ZERO

SEGUNDA PARTE

Tienes entre tus manos la conclusión de la aterradora aventura protagonizada por los hermanos Hinasaki. ¿Estás preparado para descubrir quién es el responsable de lo que sucede en la mansión Himuro? Piensa bien tu respuesta porque una vez que entres no habrá vuelta atrás...

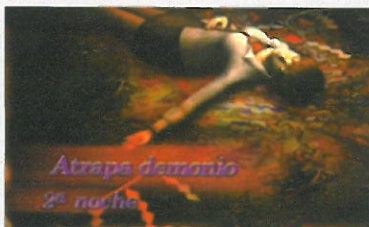
1 JUGADOR
TARJETA 1800 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO PS2
EDITOR WANADOO
DISTRIBUIDOR VIRGIN
PRECIO 49,95 EUROS

2ª NOCHE -ATRAPADEMONIO FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS: HOMBRE ATADO, CUELLO ROTO Y HOMBRE VAGANDO

CUARTO INFANTIL

Miku tiene marcas de sogá en las muñecas igual que algunos de los anteriores huéspedes de la mansión: eso no es nada bueno. De pronto ve a un niño con un trozo de espejo en las manos que desaparece. Cuando tomes el control de Miku fotografía la fuente energética para descubrir un pergamino con una extraña imagen. Más tarde registra el cuarto porque las habitaciones de la mansión han cambiado de una noche para otra. Busca **medicina de hierbas**, **película de tipo 14**, una **piedra espiritual**, unas **anotaciones de Mafuyu** y una **parte del diario de Yae Munakata**, la esposa del folclorista. Cuando lo tengas todo en tu poder abandona el lugar.



ATORIO DE LOS CEREZOS

¡Aparición!

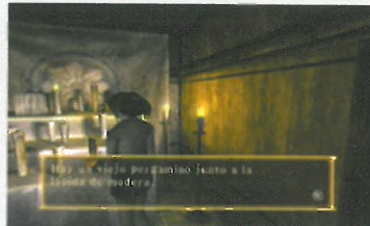
Nombre: Niño en el porche
Puntos: 1300
Casi sin tiempo para reaccionar pasará velozmente un niño corriendo de izquierda a derecha. Activa la cámara y dispara enseguida sin ni siquiera enfocar para intentar cazarle.

Ve directamente a la sala funeraria sin bajar todavía al patio, evitando de momento enfrentarte con un fantasma bastante puñetero.



SALA FUNERARIA

Al lado de la puerta, sobre el altar, se encuentra el **pergamino "Ritual del demonio ciego"** que te ofrece pistas



para abrir algunas puertas. Cómo no, puedes abrir la puerta que comunica con la pasarela en el cuarto derruido.

CUARTO DERRUIDO

La puerta adornada con el emblema emana energía: fotógrafa la para ver una piedra azul en el borde del pozo. Recoge la **medicina de hierbas** de uno de los rincones, guarda la partida si quieres gracias a la **cámara** y vuelve al atrio de los cerezos pasando por la sala funeraria.



ATORIO DE LOS CEREZOS

Encamínate hacia la puerta que conduce a la escalera pero enseguida se activará una secuencia de vídeo que precede al ataque de un nuevo enemigo: **Ciega**. Una vez derrotado accede a las escaleras.



ESCALERA

Recoge si lo necesitas el **espejo de piedra** de al lado de la puerta y sube las escaleras si quieres fotografiar un fantasma oculto.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Monje en oscuridad
Puntos: 1250
En el segundo piso, tras subir la escalera, encamínate hacia el norte y enfoca la ventana de cuatro barrotes de la izquierda.



De vuelta al piso de abajo toma el pasillo de enfrente del espejo.

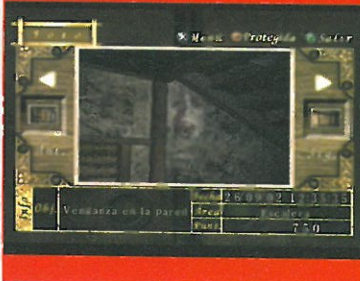
¡Aparición!

Nombre: Niño huyendo
Puntos: 1000
Si la aparición anterior te pareció difícil de fotografiar ya verás tú ésta. Necesitas una enorme sincronización y reflejos para tomar una foto del crío que huye a toda velocidad.

Casi al final del pasillo te reencontrarás con un viejo conocido: **Brazos largos**. Cuando le hayas vencido llega hasta la puerta que conducía al patio que ahora se encuentra sellada. Hazle una foto para ver como aparece en la instantánea el pie de una escalera y no

ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Venganza en la pared
Puntos: 750
Enfoca con la cámara en modo rastreador al pie de la escalera donde se puede distinguir una cara con una expresión de terror. Fotógrafa la para desbloquear la puerta de la escalera que da acceso a la sala de la pecera.



olvides recoger la película de tipo 37 del suelo.

Es necesario desbloquear la puerta para poder continuar aunque no tienes que ir muy lejos: desanda tus pasos hasta la puerta de entrada. (VER RECUADRO ESPÍRITU TALISMÁN) Ahora que la puerta está abierta regresa hasta allí y ábrela sin mayores problemas.

SALA DE LA PECERA

¡Aparición!

Nombre: Niño huyendo
Puntos: 600

En cuanto entres verás la figura de un niño corriendo por el segundo tablón. Procura ser rápido para poder fotografiarle.

Recoge la **película de tipo 37** antes de



cruzar el primer tablón y la **medicina de hierbas** tras atravesarlo. Cuando intentas abrir la puerta del fondo comprobarás que ha cambiado la contraseña numérica.

PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DEL PATIO

En esta ocasión tienes que buscar el código en el pergamino "Ritual del demonio ciego" que encontraste hace poco en la sala funeraria. El número a introducir es el **2611** correspondiente al 26º día del 11º mes, fecha del preparativo del ritual.

Ritual del demonio ciego
Siguiente

Ritual del demonio ciego El 26º día del 11º mes, como preparativo para el Ritual de estrambolamiento que se celebrará 10 años después, se elige una doncella con poder sagrado. Deberá tener más de 7 años, 9 meses y 25 días.



PATIO

Ve por el camino hasta el cobertizo donde puedes guardar la partida mediante la **cámara** y luego abre la tapa del pozo para enfrentarte a *Niña en el pozo*. La foto que le propine el toque de gracia mostrará lo mismo que la fotografía que tomaste de la puerta del cuarto derruido. Hazte con el **grabado azul** situado sobre el pozo y toma una instantánea del lugar para ver como una niña es arrastrada por un espíritu. Si quieres conseguir algún ítem extra y fotografiar un fantasma oculto sigue por el camino para llegar al camino del bosque.



CAMINO DEL BOSQUE

Avanza hasta llegar a la entrada del santuario y examina ambos lados para hacerte con una **pedra espiritual** y **película de tipo 37**.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Los atormentados
Puntos: 2500

Entra en el santuario Narukami y enfoca con la cámara al espejo que no está roto hasta que el objetivo se ilumine..

Tus siguientes pasos deberían conducirte a través del patio y de vuelta a la escalera.

ESCALERA

Cuando enfiles el pasillo que da a parar al espejo, te sorprenderá el fantasma *Ciega* bajando las escaleras. Huye o enfréntate a ella y sigue tu camino pasando por el atrio de los cerezos y la sala funeraria hasta el cuarto en ruinas.

CUARTO DERRUIDO

Con el grabado púrpura que conseguiste en el patio puedes intentar abrir la puerta decorada con el emblema de la familia Himuro. (VER RECUADRO PUZZLE EMBLEMA)

PASILLO

¡Aparición!

Nombre: Sombra de Mafuyu

Puntos: 1000

Al avanzar por este siniestro pasillo



PUZZLE DEL EMBLEMA DE LA PUERTA DEL PATIO DERRUIDO

De nuevo, desplaza los grabados en un número limitado de movimientos para que coincidan con los caracteres y coloca en el hueco libre el grabado azul que tienes en el inventario.

Movimiento 1: grabado derecho

Movimiento 2: grabado superior izquierdo

Movimiento 3: grabado izquierdo

Movimiento 4: grabado inferior

Movimiento 5: grabado superior derecho



vislumbrarás a Mafuyu desapareciendo en una curva a la derecha.

Fíjate que Miku desvía su vista hacia la base de una columna de la derecha: el motivo es que allí se encuentra un **espejo de piedra**. Al llegar a una a la puerta encontrarás en el suelo unas anotaciones de Mafuyu.

El sistema de cierre de la puerta es idéntico al anterior aunque necesitas un grabado que no está en tu inventario. Si fotografías la puerta aparecerá un túmulo funerario de piedra así que regresa por donde viniste y pasa por el cuarto derruido y por la sala funeraria hasta llegar al atrio.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Baja las escaleras y examina el camino de piedra para hacerte con **película de tipo 37**, mientras que tras la columna de la izquierda de la entrada del pequeño edificio se oculta una **pedra espiritual**.

¡Aparición!

Nombre: Mujer colgada

Puntos: 700

Al acercarte al árbol volverás a ver a la mujer ahorcada como sucedió durante la primera noche.

Acércate a la llama azul y luego abre la puerta para acceder al abismo.

ABISMO

A diferencia de la primera noche, el muelle no está destruido así que encamínate por él y recoge el **agua sagrada** que brilla en el pequeño montículo. Al final encontrarás el túmulo funerario de piedra con el **grabado púrpura** encima y si buscas detrás podrás conseguir un **espejo de piedra**. Regresa al atrio cuando tengas el grabado.

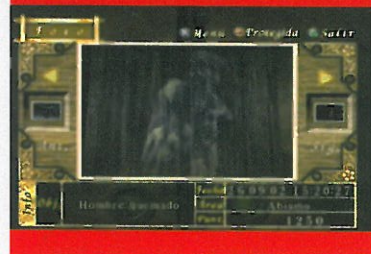


FANTASMA OCULTO

Nombre: Hombre quemado

Puntos: 1250

Si enfocas con la cámara en el hueco que hay entre la pared derecha del edificio y el muro podrás fotografiar a este fantasma.



ATRIO DE LOS CEREZOS

¡Aparición!

Nombre: En el observatorio

Puntos: 450

Cuando te dirijas a las escaleras se producirá un cambio de plano y un hombre te observará desde el balcón del observatorio.



¡Aparición!

Nombre: Niña bajo el porche

Puntos: 1300

suplemento especial

Al llegar a las escaleras no las subas inmediatamente ya que en el lado derecho aparecerá una niña gateando.

Tras el par de sustos que suponen ambas apariciones, vuelve a la sala funeraria y pasa por el cuarto derruido para llegar al pasillo.

PASILLO

Alcanza la puerta del final del corredor sin mayores incidentes y soluciona el rompecabezas que se te plantea. (VER RECUADRO)

PUZZLE DEL EMBLEMA DE LA PUERTA DEL PASILLO

Ya conoces la mecánica de este tipo de rompecabezas: desplaza los grabados en un número limitado de movimientos para que coincidan con los caracteres y coloca en el hueco libre el grabado púrpura que conseguiste recientemente.

- Movimiento 1: grabado izquierdo
- Movimiento 2: grabado derecho
- Movimiento 3: grabado inferior
- Movimiento 4: grabado superior izquierdo
- Movimiento 5: grabado izquierdo
- Movimiento 6: grabado superior derecho
- Movimiento 7: grabado derecho



BOCA DEL DEMONIO

Apropiado nombre para un lugar tan siniestro. En cuanto entres, Miku ve a su hermano en el piso inferior así que baja hasta allí por medio de dos escaleras de mano. En el suelo encontrarás unas notas de la investigación sobre las máscaras rituales.

¡Aparición!

Nombre: Hombre de la puerta
Puntos: 450



Al acercarte a la puerta aparecerá a la derecha de la protagonista el fantasma del folclorista.

Acércate a la llama azul para oír el mensaje, fotografía el lugar para ver una máscara con estacas atravesadas y acto seguido te atacará el fantasma Ciega. La foto que le propine el golpe mortal mostrará una hilera de cirios en la que los blancos están apagados y los rojos encendidos. Además conseguirás una **caja de cerillas**. Vuelve sobre tus pasos recorriendo el pasillo y el cuarto derruido hasta alcanzar la sala funeraria.

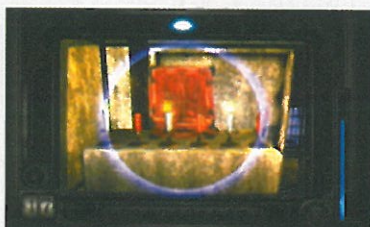
SALA FUNERARIA

¡Aparición!

Nombre: Niña señalando
Puntos: 400

Mientras se abre la puerta verás a la niña del kimono quien te señala la fila de cirios que hay a su lado.

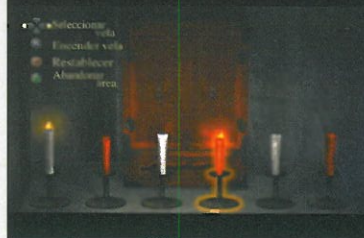
Acércate al lugar para comprobar como desprende energía y si tomas una foto verás lo mismo que en la fotografía que acabó por última vez con Ciega: sólo encendidos los cirios rojos. (VER RECUADRO PUZZLE CIRIOS) Obtendrás un **pergamino** con la imagen del juego Atrapa Demonio y serás atacado a traición por el fantasma Ciega. Una vez derrotada sal al exterior



PUZZLE DE LOS CIRIOS DE LA SALA FUNERARIA

En esta ocasión tienes que conseguir lo que se ve en las fotos, es decir, encender las tres velas rojas dejando apagadas las blancas. Pero encender un cirio provoca una reacción en las velas contiguas: si están encendidas las apaga y viceversa. Para resolver el rompecabezas haz lo siguiente:

- Enciende la 4ª vela
- Enciende la 2ª vela
- Enciende la 5ª vela
- Enciende la 4ª vela



por la puerta que conduce al atrio de los cerezos y desde allí accede al cuarto infantil.

CUARTO INFANTIL

En cuanto entres te reencontrarás con la Niña gateando quien volverá a atacarte. Al derrotarla, fotografía la emanación energética para ver como un espíritu arrastra a la chiquilla. Luego coloca el pergamino del Atrapa Demonio en la pared izquierda para descubrir una puerta secreta.

SALA DE LOS KIMONOS

¡Aparición!

Nombre: Niño escondido
Puntos: 1200



En cuanto te muevas un poco hacia la derecha, un crío correrá de derecha a izquierda por detrás de los kimonos:

intenta fotografiarlo inmediatamente cuando pase entre el kimono negro y el amarillento.

Recoge la **pedra espiritual** del rincón del fondo a la izquierda, las líneas del diario de la dama dentro del tocador y sal por la puerta rodeando los kimonos.



BIBLIOTECA

Busca **película de tipo 74** en el armario y una **pedra espiritual** que brilla encima de la cómoda. Cuando tengas estos objetos sal al pasillo.

PASARELA LÁMPARAS

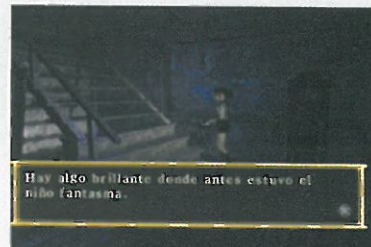
Si sigues la pasarela hacia la izquierda hasta el fondo podrás hacerte con **película de tipo 37** mientras que si vas en la otra dirección llegarás a la sala de la chimenea.

CHIMENEA

Al acercarte al reloj de pared, éste se abrirá y saldrá el fantasma Niño escondido. Tras luchar contra él conseguirás un **trozo de espejo**. Fotografía el reloj para ver como un niño es arrastrado dentro y examina las cercanías para encontrar una **carta del chiquillo**. Cuando acabes sube las escaleras y comprueba cómo la puerta que da acceso a la sala del tatami está sellada. Baja de nuevo al piso inferior y cruza la puerta que conduce al pasillo de la sogá.

PASARELA DE LA SOGA

La puerta que durante la primera noche estaba bloqueada se puede abrir ahora pero de momento ignórala. (VER RECUADRO ESPÍRITU SIG. PÁGINA) Llega hasta el final del pasillo para acceder a la entrada.



ENTRADA

Examina cerca de donde se encontraba el primer fantasma oculto en busca de **medicina de hierbas** y toma una foto de la emanación energética de la pared para ver la máscara que anteriormente estaba allí. Guarda tus progresos en la

ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Venganza

Puntos: 750

Avanza por el pasillo en dirección a la entrada y cuando notes la energía enfoca hacia el techo para poder fotografiar unas horripilantes facciones. Desbloquearás la puerta de la sala de la chimenea que da acceso a la sala del tatami.



cámara, regresa por donde viniste pasando por el pasillo y la sala de la chimenea hasta abrir la puerta desbloqueada de la sala del tatami.

SALA DEL TATAMI

¡Aparición!

Nombre: Hombre del estudio

Puntos: 700

En cuanto abres la puerta el folclorista entra en el pequeño cuarto del fondo a la izquierda nombrando a su hija Mikoto.



Registra la habitación en busca de unas **anotaciones de Mafuyu** y un **espejo de piedra** que brillan y **agua sagrada** dentro del brasero. Luego entra dentro del cuartucho donde flota la llama azul donde podrás hacerte con **dos partes del diario del folclorista** y



una **piedra espiritual**. Fotografía la emanación para que aparezca una llave en la imagen y pasa por la puerta de enfrente.

PASARELA

Abre el armario de la izquierda para aumentar tus provisiones de **película de tipo 37** y avanza por el pasillo hasta que te ataque el fantasma **Ciega** cuando llegues al espejo. Fotografía la puerta sellada de la que salió este enemigo para obtener una imagen de una grieta y luego baja las escaleras.

Dirígete hacia la izquierda de Miku, dobla la esquina y sigue hasta llegar a la grieta de la pared. En el suelo encontrarás un **espejo de piedra**. (VER RECUADRO ESPÍRITU TALISMÁN) Sigue por el pasillo y descorre el pestillo de la puerta que conduce a la sala funeraria pero no entres de momento. Luego llega hasta la bodega y resuelve el puzzle numérico. (VER RECUADRO PUZZLE PUERTA BODEGA)

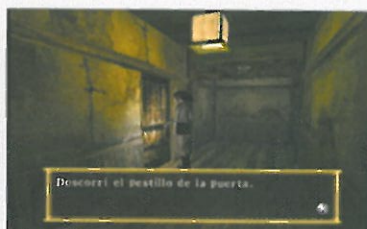
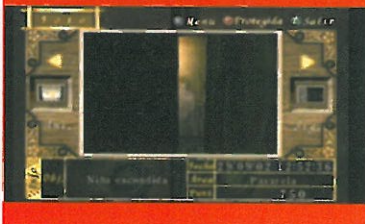
Dentro de la bodega encontrarás **2 piedras espirituales** y **película de tipo 14**. Sal del cuarto cuando lo tengas todo, pasa de largo la puerta del gran vestíbulo y sube las escaleras de vuelta

ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Niña escondida

Puntos: 750

Enfoca al fondo de la grieta para vislumbrar a una niña medio oculta. Fotografíala para desbloquear la puerta del piso de arriba de la pasarela que da acceso a la sala del Koto.



a arriba. Ahora que ha desaparecido el sello de la puerta entra en una habitación todavía inexplorada.

SALA DEL KOTO

Al acercarte a las fotos Miku se asombrará ya que son como las que hace con su cámara. Registra el lugar para conseguir unas líneas del **diario**

PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DE LA BODEGA

Si quieres entrar debes deducir el código de lo que pone en el pergamino "Ritual del demonio ciego". El número a introducir es el **7925** correspondiente a la edad (en años, meses y días) de la doncella.



de la esposa del folclorista y la **llave de bronce**. Vuelve a la pasarela y entra de nuevo en la sala del tatami.

SALA DEL TATAMI

Abre la caja fuerte de bronce del escritorio del cuartucho gracias a la llave para conseguir un documento del



folclorista Munakata que habla sobre la máscara de reflejo.

¡Aparición!

Nombre: Delante del estudio

Puntos: 800

Enseguida verás pasar al espíritu de Munakata lamentándose del suicidio de su esposa Yae.

¡Aparición!

Nombre: En el observatorio

Puntos: 400

Al dirigirte en la misma dirección que la última aparición verás que se encamina hacia el observatorio.

Sigue los pasos del fantasma y abre la puerta del observatorio lunar.



OBSERVATORIO

Al acercarte a la barandilla se activará una secuencia de vídeo que relaciona a la madre de Miku y a Yae Munakata. Bajo el cerezo del atrio brilla algo... pero no te entretengas y vuelve a la sala del tatami si no quieres que te ataque algún fantasma enfurecido. Luego pasa a la antesala.

ANTESALA

Guarda la partida gracias a la **cámara** y busca una **piedra espiritual** dentro de



un cajón. Abre la pequeña puerta del fondo de la sala para aparecer en la escalera y bájala para llegar al atrio de los cerezos.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Intenta coger el objeto que brilla bajo las ramas del árbol para que te ataque el fantasma **Mujer colgada** (Yae Munakata). Al derrotarlo, la última fotografía mostrará una fila de



muñecas japonesas. Recoge ahora sí el álbum familiar que contiene tres fotos (incluida una de Kirie) y una nota de suicidio de Yae y encamínate al cuarto infantil.

CUARTO INFANTIL

Al entrar, notarás energía fantasmal que surge de un grupo de muñecas: fotografíalas para ver como falta una en el centro. (VER RECUADRO INFERIOR) Con la **muñeca Kagome** en tu inventario acércate al montón de



PUZZLE DE LA MUÑECA KAGOME DEL CUARTO INFANTIL

En el lado izquierdo de la sala hay un conjunto de muñecas japonesas que se tapan los ojos con las manos. Al examinarlas ellas se te formula la pregunta: "¿Quién está delante de la de atrás?" La muñeca que tienes que coger es la del fondo a la derecha ya es la que está encarada a la muñeca que se encuentra a la espalda de la central. Hazte con ella no hagas caso al "¡Te equivocas!" que aparece en pantalla.



muñecas que desprende energía y colócala allí para obtener la **máscara furiosa** del cajón. Cuando la tengas en tu poder sal al atrio de los cerezos y pasa a la sala funeraria. Si descorriste el pestillo anteriormente puedes acceder a la pasarela y desde aquí al gran vestíbulo.

GRAN VESTÍBULO

En el segundo apartado encontrarás medicina de hierbas brillando en el suelo y en el tercero **película de tipo 14**.

Llega hasta el apartado del fondo, sal por la puerta a la pasarela de la sogá y

FANTASMA OCULTO

Nombre: Mujer malvada
Puntos: 1750

En el segundo apartado del gran vestíbulo ve hacia la derecha y enfoca al rincón pero hacia arriba para obtener esta instantánea.



Llega hasta la entrada.

ENTRADA

¿Recuerdas la pared que desprendía energía y en la que durante la primera noche había colgada una máscara? Ve hasta allí y coloca la máscara furiosa para descubrir una puerta giratoria que da acceso a un pasaje oculto.

PASAJE OCULTO

Da media vuelta y recupera la máscara furiosa (sólo eso y no vuelvas a la entrada). Avanza un poco y recoge la **película de tipo 37** del suelo. (VER SIGUIENTE RECUADRO FANTASMA) Enfoca en dirección hacia el desvío de la izquierda para que en la instantánea aparezca un pilar con varias máscaras colgando. Ve en esa dirección, ignorando la puerta cerrada de la derecha, y coge la **máscara alegre** de la puerta del fondo (que conduce a la pasarela lámparas). Vuelve al desvío cuando la tengas en el inventario.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Fantasma parlante
Puntos: 2000

Al llegar justo al desvío de la izquierda da media vuelta y enfoca hacia el techo con la cámara en modo rastreador para que se ilumine el objetivo.



¡Aparición!

Nombre: Vagabundo vestíbulo
Puntos: 300

Al avanzar un poco verás el fantasma del folclorista atravesando una puerta giratoria. No tendrás mucho tiempo para fotografíarle así que espabila.

Llega hasta el lugar que atravesó la aparición y atraviesa la puerta giratoria de la que cuelga la máscara triste, sin olvidarte de recoger el **agua sagrada** que brilla al fondo del pasillo.

SALA DE LAS MÁSCARAS

Da media vuelta y recoge la **máscara triste**. Si vas hacia la derecha de Miku encontrarás **película de tipo 74** y hacia la derecha oírás un mensaje al acercarte a la llama azul. La puerta de la pared del otro lado de la habitación está cerrada así que sube las escaleras y coge las **notas de la**



investigación del suelo.

Al examinar la máscara situada en la parte posterior del pilar, la protagonista 'observará' una extraña ceremonia que finaliza con el ataque del fantasma **Ciega**. Cuando la derrotas coge la **máscara feliz** del pilar, colócala en la puerta giratoria cerrada y atraviésala.

JARDÍN CUADRADO

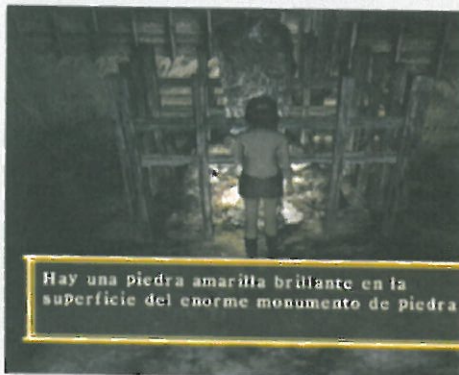
A los pies de Miku están esparcidas unas **anotaciones de su hermano** mientras que si sigues el camino de la derecha encontrarás **medicina de**



hierbas que brilla en el suelo. Al fotografiar la puerta de la que emana energía obtendrás una instantánea de un monumento de piedra situado en el centro de este mismo jardín. Llega hasta el monumento sobre el que se encuentra el **grabado dorado** y registra el resto del jardín para conseguir una **piedra espiritual** y un **espejo de piedra**. Guarda la partida si quieres en la **cámara** y dirígete a la puerta que desprendía energía. (VER RECUADRO PUZZLE EMBLEMA PUERTA JARDÍN)

SALA DE BUDAS

En el rincón próximo al Buda que le falta el pie izquierdo (a la derecha de la protagonista) brilla **película de tipo 14**. Hazte con ella y con la **máscara de reflejo** situada en el altar. Acto seguido se te echará encima el fantasma **Folclorista (Ryozo Munakata)** a quien debes derrotar para regresar a la sala de las máscaras pasando por el jardín cuadrado.



PUZZLE DEL EMBLEMA DE LA PUERTA DEL JARDÍN CUADRADO

De nuevo, desplaza los grabados en un número limitado de movimientos para que coincidan con los caracteres y coloca en el hueco libre el grabado dorado que tienes en el inventario.

Movimiento 1: grabado derecho
Movimiento 2: grabado izquierdo
Movimiento 3: grabado superior derecho
Movimiento 4: grabado inferior
Movimiento 5: grabado derecho
Movimiento 6: grabado izquierdo



SALA DE LAS MÁSCARAS

Recoge la **máscara feliz** de la puerta y lo que tienes que hacer a continuación es evidente: colocar las máscaras feliz, alegre, furiosa y triste en los cuatro lados del pilar para abrir la puerta cerrada del pasaje oculto. Así que coloca la máscara de reflejo en la puerta giratoria que comunica con el pasaje y atraviésala.

No te olvides de recoger la **máscara de reflejo** cuando hayas salido de la habitación de las máscaras y accede a la nueva sala a través de la puerta desbloqueada.



SALA CEGADORA

En esta habitación encontrarás una **piedra espiritual** y... ¡la **máscara cegadora**! ¡Por fin la conseguiste! Ahora tienes que ir hasta la boca del demonio, pero de momento regresa al pasaje oculto.

PASAJE OCULTO

¡Aparición!

Nombre: Folclorista

Puntos: 400

Por la izquierda de la protagonista pasará Munakata hablando sobre una máscara. Enfoca y fotografía antes de que se pierda de vista.



Coloca la máscara de reflejo en la puerta más cercana para ir a parar al pasillo lámparas. Desde aquí llega a la librería, luego a la sala de los kimonos y al cuarto infantil a través de la puerta donde colocaste el pergamino de Atrapa Demonio. Sal al atrio de los cerezos, llega al cuarto derruido tras pasar por la sala funeraria y tras recorrer el pasillo llegarás a tu destino.



BOCA DEL DEMONIO

Primero tendrás que volver a enfrentarte a *Folclorista (Ryozo Munakata)* y cuando hayas bajado las dos escaleras de mano y hayas examinado el lado derecho de la puerta te atacará *Ciega*. Superados ambos obstáculos coloca la máscara cegadora en la fuente energética para abrir la dichosa puerta y... asistir a la muerte de Munakata.

ruta prohibida

Lo dicho, al poco de entrar Miku encuentra el cadáver del folclorista



asiento un trozo del **espejo sagrado**. Nada más cogerlo le volverá a atacar *Kirie* mandándola a dormir durante todo el resto de la noche y el día siguiente.

3ª NOCHE- EL INFORTUNIO FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS: CUELLO ROTO, GENTE ASESINADA Y MONJE VAGANDO

BOCA DEL DEMONIO

Miku despierta frente a la gran puerta doble de la boca del demonio con marcas de sogas en los tobillos y un segundo **trozo de espejo** en su inventario, el que consiguió del cadáver del folclorista. Cuando recuperes su



control pasa por las enormes puertas.

ruta prohibida

Avanza por el túnel y en cuanto bajes los escalones te verás sorprendido por los fantasmas de *Gente asesinada*. Ten cuidado y no te confíes porque en total son tres espíritus que pueden atacarte por varios frentes. Cuando los derrotes baja el siguiente tramo de escaleras en busca de la **medicina de hierbas** que brilla en el suelo y continúa para hacerte con una **piedra espiritual**. Un poco más adelante el camino se encuentra bloqueado por un derrumbamiento pero Miku ve a su



hermano tras una grieta. Recoge del suelo el **pergamino sobre "El infortunio"** antes de regresar por donde viniste. Antes de llegar a la entrada volverá a aparecerse la niña del kimono blanco señalándote unas **notas de investigación de Munakata** que tratan sobre el Santuario de la luna situado en el atrio de los cerezos. Coge el

FANTASMA OCULTO

Nombre: Munakata

Puntos: 3000

El cuerpo del folclorista ha desaparecido pero si investigas el lugar donde lo encontraste podrás fotografiarlo en el momento de su muerte.



documento y sal al exterior.

BOCA DEL DEMONIO

Sube ambas escaleras de mano y antes de pasar por la puerta que conduce al pasillo busca la **película de tipo 14** que brilla en uno de los rincones de la parte superior.

PASILLO

Mientras avances en dirección al cuarto derruido serás atacado por un nuevo enemigo llamado *Rostro flotando*. Tienes que vencerle para poder abandonar el pasillo así que cuando lo hayas hecho accede por fin a



la habitación derruida.

CUARTO DERRUIDO

Guarda la partida en la **cámara** y fotografía la puerta sellada que conduce a la sala funeraria para descubrir que el espíritu talismán está



ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Mujer aplastada
Puntos: 1000
No tienes que moverte del cuarto derruido ya que si enfocas con la cámara a una de las pilas de escombros descubrirás al espíritu talismán que buscas. Fotografíala para desbloquear la puerta del cuarto derruido que da acceso a la sala funeraria.



muy cerca...
Ahora que puedes abrir la puerta pasa por ella.

SALA FUNERARIA

¡Aparición!

Nombre: Hombre en el porche
Puntos: 1000
Al intentar acercarte a la puerta que comunica con el atrio de los cerezos verás cómo un hombre la atraviesa.

Busca una **medicina de hierbas** cerca de la puerta que da a la pasarela y



luego sal al atrio de los cerezos.

ATRIO DE LOS CEREZOS

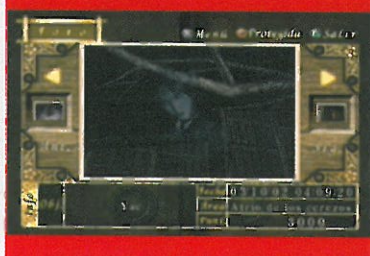
Acércate al santuario y fotografía su puerta para ver un enorme altar

localizado en la sala de Budas. Busca a la izquierda de las escaleras, a la



FANTASMA OCULTO

Nombre: Yae
Puntos: 3000
Si enfocas con la cámara a una de las ramas del cerezo podrás fotografiar el busto de Yae Munakata en el momento de su suicidio.



sombra del pilar, una **piedra espiritual**. Tus siguientes pasos deben llevarte a la puerta que conduce a la escalera.

¡Aparición!

Nombre: El patriarca
Puntos: 1500
Anticipándose a tus movimientos verás delante de la puerta a un personaje que oculta su rostro con una máscara demoníaca.

Tras la desagradable aparición accede a las escaleras.

ESCALERA

Pasa el espejo y cuando estés en el pasillo entra en la sala de Budas por la primera puerta de la derecha.

SALA DE BUDAS

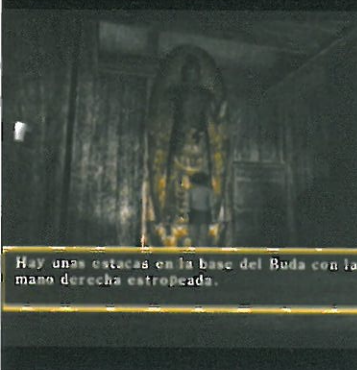
Aproxímate al altar y hazte con la **soga ceremonial**, que en realidad son cuatro



PUZZLE DE LAS SOGAS DE LA SALA DE BUDAS

Gracias al documento sobre las ataduras que obtienes conjuntamente con las sogas conocerás el orden en el que debes atarlas a las estatuas de Buda de la sala. Sabrás si lo haces correctamente si las estatuas sangran.

Soga 1: Estatua con la mano derecha estropeada.
Soga 2: Estatua con la mano izquierda estropeada.
Soga 3: Estatua con el pie derecho estropeado.
Soga 4: Estatua con el pie izquierdo estropeado.



cuerdas distintas.

Se abrirá una puerta del altar que guarda el **grabado azul plumizo**. Ve a por él para que se active una secuencia de vídeo tras la que te atacará *El patriarca*, quien está armado con una mortífera espada. Tras deshacerte de él vuelve al atrio pasando por la escalera.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Lo que tienes que hacer ahora es obvio: resolver el puzzle que abre la puerta del santuario. (VER RECUADRO PUZZLE EMBLEMA ATRIO CEREZOS)

SANTUARIO DE LA LUNA

Abre el armario para obtener un **documento de investigación** del folclorista. Acto seguido fotografía los cuatro lados del armario para visualizar la localización de cuatro símbolos: monumento de piedra del atrio de los cerezos, túmulo funerario del abismo, monumento de piedra enorme del jardín cuadrado y lápidas del patio. Habrá que ir a por ellos, ¿no?

PUZZLE DEL EMBLEMA DE LA PUERTA DEL ATRIO DE LOS CEREZOS

Desplaza los grabados en un número limitado de movimientos para que coincidan con los caracteres y coloca en el hueco libre el grabado azul plumizo que conseguiste en la sala de Budas.
Movimiento 1: grabado superior izquierdo
Movimiento 2: grabado inferior
Movimiento 3: grabado derecho
Movimiento 4: grabado superior derecho
Movimiento 5: grabado izquierdo
Movimiento 6: grabado superior izquierdo
Movimiento 7: grabado inferior



ATRIO DE LOS CEREZOS

Al acercarte al monumento de piedra aparecerá el primer *Sacerdote Santuario* quien te atacará enseguida. Este tipo suele ocultar su cabeza por lo que resulta complicado cargar de poder místico la cámara. La foto que le propine el golpe de gracia mostrará una letra y lo que brilla cerca del monumento es un **escrito del sacerdote**. Vayamos a por la segunda letra en el abismo.



ABISMO

Ve por el muelle hasta el túmulo funerario para que se te aparezca el segundo *Sacerdote Santuario*. Pese a ser un poco más duro que el anterior deberías derrotarlo sin excesivos problemas para conocer la siguiente letra y poder recoger otro **escrito** cerca

del túmulo. Ahora tienes que ir hasta el jardín cuadrado pasando por el atrio, la escalera y la sala de Budas.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Hirasaka

Puntos: 3000

Si enfocas con la cámara la noria de agua podrás fotografiar el espíritu de la ayudante del novelista en el lugar donde perdió la vida a manos de Kirie.



JARDÍN CUADRADO

Antes de nada guarda tus progresos gracias a la **cámara** ya que al acercarte al monumento de piedra te atacará el tercer *Sacerdote Santuario*, quien tiene la manía de aparecer a los pies de la protagonista. Mátalo para tener una nueva letra e inspecciona el monumento en busca de otro **escrito**. Luego vuelve a la sala de Budas, de allí a la escalera y por último a la sala de la pecera.



SALA DE LA PECERA

A la derecha de Miku brilla una **película de tipo 37** pero quizás sería mejor que antes de cogerla te deshicieras del fantasma *Mujer de pelo largo*. Una vez muerta cruza la sala e intenta abrirla.



PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DE LA SALA DE LA PECERA

Para abrir esta puerta debes introducir el código buscándolo en el pergamino "El Infortunio". El número es el **1347** correspondiente a la cantidad de almas perdidas por culpa del Infortunio.



PATIO

Otra vez te recomendamos salvaguardar tus progresos gracias a la **cámara** ya que al pasar el pozo aparecerá el último de los cuatro *Sacerdote Santuario*, quien no parará de lanzar unas dañinas y molestas llamas azules. Cuando lo hayas derrotado conocerás la última letra y podrás volver al santuario de la luna. Pero si deseas completar la lista de fantasmas más vale que te dirijas al camino del bosque recogiendo el **escrito** al pasar frente a las lápidas.



CAMINO DEL BOSQUE

Llega hasta el santuario y busca a ambos lados de la entrada un **espejo de piedra** y una **película de tipo 90**, la más potente de todas. Cuando tengas estos dos valiosos objetos en tu inventario abre la puerta del santuario.



SANTUARIO NARUKAMI

Cuando hayas fotografiado el espíritu del novelista (VER RECUADRO) sal del santuario y vuelve por el camino del bosque. Cruza el patio para llegar a la sala de la pecera y luego a la escalera. Sal al atrio de los cerezos y entra en el santuario de la luna.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Takamine

Puntos: 3000

Enfoca con tu cámara hacia el techo del santuario y haz una fotografía cuando el objetivo se ilumine de azul.

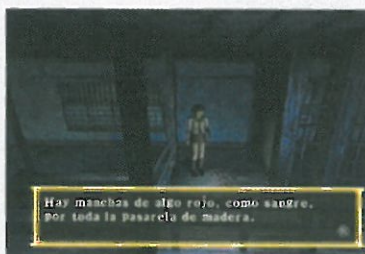


SANTUARIO DE LA LUNA

Es evidente lo que tienes que hacer ahora: resolver el enigma del armario. (VER RECUADRO PUZZLE ARMARIO SANTUARIO DE LA LUNA) Al pulsar correctamente los botones se elevará un pequeño pedestal en la parte delantera del armario. Fotografiarlo para ver como sale sangre de un orificio y vuelve al atrio de los cerezos.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Al subir los escalones del porche verás un rastro de sangre que se dirige hacia la sala funeraria. Sigue el reguero rojo hasta la pasarela.



PASARELA

El rastro llega hasta la puerta que da acceso al gran vestíbulo pero puedes hacer una pequeña pausa e intentar abrir la puerta de la bodega. (VER RECUADRO PUZZLE PUERTA BODEGA)

PUZZLE DEL ARMARIO DEL SANTUARIO DE LA LUNA

El mecanismo de este rompecabezas no es demasiado complicado si te fijas en la descripción de las fotografías que tomaste del armario y de los sacerdotes. En cada lado del armario debes pulsar uno de los cuatro símbolos correspondiente al que aparecía en la foto que propinaba el golpe de gracia a cada uno de los sacerdotes. El orden es el siguiente:

- Primer símbolo de la parte delantera del armario
- Segundo símbolo del lado derecho del armario
- Tercer símbolo de la parte posterior del armario
- Cuarto símbolo del lado izquierdo del armario.



BODEGA

Registra bien el lugar tanto la parte inferior como la superior para conseguir una **medicina de hierbas** y **dos piedras espirituales**. Cuando hayas hecho acopio de estos objetos vuelve a la pasarela y entra por fin en el gran vestíbulo.

GRAN VESTÍBULO

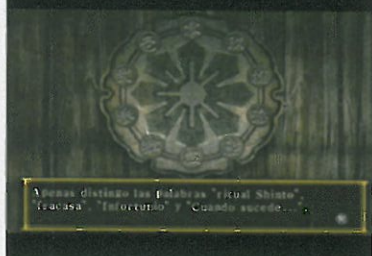
Acércate al enorme charco de sangre para ser atacado por segunda y última vez por *El patriarca* quien ahora es capaz de realizar combos con su espada. Mátalo sin recibir muchos cortes y recibirás el **sello del patriarca**.





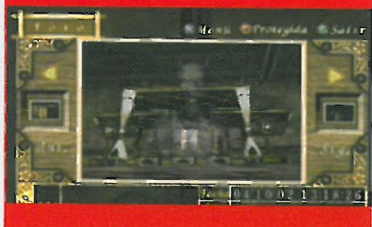
PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DE LA BODEGA

Debes deducir el código de la información que proporciona el pergamino "El Infortunio". El número a introducir es el **1312** a la fecha (día y mes) del fracaso del Ritual de estrangulamiento.



FANTASMA OCULTO

Nombre: El patriarca
Puntos: 3000
Cuando hayas derrotado al fantasma *El patriarca* en el gran vestíbulo colócate donde estaba el charco de sangre y enfoca con la cámara hacia el pequeño altar de la parte superior de la pared.



Registra el vestíbulo para encontrar **película de tipo 14**, **película de tipo 74** y un **frasco de agua sagrada** antes de abandonar el lugar. Para avanzar en el juego deberías volver al santuario de la luna pero antes puedes recorrer el resto de las habitaciones de la casa en busca de objetos y de dos fantasmas ocultos necesarios para completar el listado.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Ogata
Puntos: 3000
Se encuentra en la biblioteca, dentro del armario donde Miku consiguió la grabadora durante la primera noche.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Demonio ciego
Puntos: 3000
Éste espíritu se oculta en la sala cegadora, habitación a la que se accede a través del pasaje oculto.



Hagas lo que hagas tu destino obligado es el santuario de la luna.

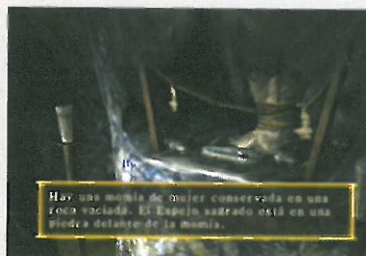
SANTUARIO DE LA LUNA

Inserta el sello del patriarca en el orificio delantero del pedestal delantero para que el armario se mueva descubriendo un pozo al cual Miku baja mediante unas escaleras de mano.



POZO DE LA LUNA

A la izquierda hay una **cámara** y una puerta cerrada mientras que al frente... ¡una niña momificada! Acércate allí



para coger el **trozo de espejo** y activar una secuencia de vídeo en la que vuelve a aparecer Kirie, aunque esta vez Miku es salvada en el último momento por la niña de blanco. Cuando finalice el vídeo podrás deducir quién es en realidad la cría, ¿verdad?



NOCHE FINAL FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS: NINGUNO

SALA DEL KOTO

Cuando Miku despierta se encuentra acompañado por la niña quien señala el koto, una especie de arpa japonesa. Pero antes de ponerse a tocarla la protagonista necesita la **partitura koto** situada en el escritorio. Que suene la música y... descubrirás unas escaleras ocultas tras la puerta corredera de detrás. Sube la escalera y abre la pequeña puerta para acceder al desván.



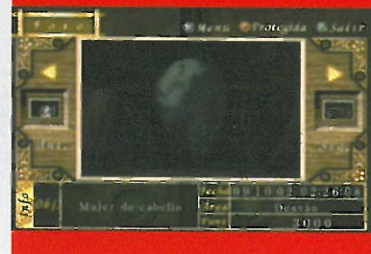
DESVÁN

Avanza por el único camino posible y examina el agujero del suelo por el que se filtra la luz. Tras el tremendo susto se acercará desde bastante lejos *Cabeza de mujer*, a quien podrás despachar con un único disparo.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Mujer de cabello
Puntos: 3000
Pasa de largo el agujero del suelo tras enfrentarte a *Cabeza de mujer* en el desván y enfoca hacia las vigas del techo para localizarlo.



Recoge la **medicina de hierbas** que brilla sobre la viga y sigue hasta encontrar una puerta y un agujero en la pared. A través de él Miku verá a una joven Kirie llorando en la antesala. Abre esta puerta y la que encontrarás al final del pequeño pasillo.



SALA DE BUDAS

Te hallas sobre las vigas de la sala de Budas, donde no puedes correr así que no te esfuerces en vano. Guarda la partida si quieres gracias a la **cámara** cercana y hazte luego con la **película de tipo 90** que brilla.



FANTASMA OCULTO

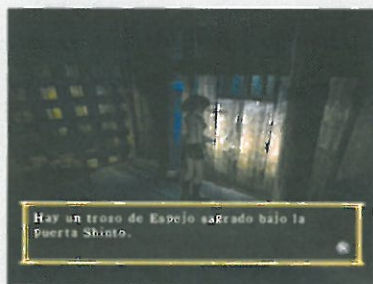
Nombre: Guardián del secreto
Puntos: 108
Colócate en la viga paralela a la de la cámara y enfoca hacia el armario de abajo para que el objetivo se ilumine de azul y poder fotografiar este rostro.



Coge si lo necesitas el **espejo de piedra** situado detrás de la cámara y pasa por la siguiente puerta.

MAZMORRAS

En cuanto entre Miku tendrá una visión de la niña encerrada y atada en una mazmorra. Accede al interior de la celda donde encontrarás **varias partes del diario de Kirie**, el cuarto **trozo de espejo** y un **pasador de pelo**. Tras la secuencia de vídeo sal de la mazmorra.



¡Aparición!

Nombre: Niña de blanco
Puntos: 1500
Nada más salir de la celda gira a la derecha de la protagonista para poder fotografiar la última aparición del juego.

Avanza hacia la puerta por la que salió la niña y detrás de Miku aparecerá la malvada **Kirie**. No tienes ninguna posibilidad de derrotarle así que corre como una posesa fuera de las mazmorras, baja la escalera y sal al atrio de los cerezos donde estarás por fin a salvo. Accede al abismo si deseas completar el listado de fantasmas.

ABISMO

Fotografía a los espíritus abajo indicados, vuelve al atrio de los cerezos y entra en el santuario de la luna. Ve escaleras abajo hasta el pozo.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Enamorado de Kirie
Puntos: 5000
Ve por el muelle y al llegar al primer montículo enfoca con la cámara hacia la izquierda para que se ilumine el objetivo.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Hombre cargado
Puntos: 1213
Alcanza el final del muelle, donde está el túmulo funerario y activa el modo rastreador enfocando el agua para localizar este fantasma.



POZO DE LA LUNA

Graba con la **cámara** la partida sin dudarlo ya que esta será la última ocasión en la que podrás hacerlo. Examina el lugar en busca de un frasco de **agua sagrada** y de una **piedra espiritual** antes de colocar el pasador de pelo de Kirie en el altar de la mornia para abrir la puerta. Antes de pasar por ella y no poder volver atrás te recomendamos acercarte a la sala de Budas y a la antesala en busca de documentos que aclaran un poco más la historia.

PUEENTE DEL INFIERNO

Consigue la **medicina de hierbas** de la derecha antes de encaminarte hacia el puente para activar una secuencia de vídeo tras la cual te atacarán simultáneamente **Hombre vagando** y **Mujer flotando**. Una vez derrotados busca en el borde derecho del puente, al principio de él, una **película de tipo 37**.



Al final del puente brillan unas **anotaciones** que Mafuyu ha dejado ahí expresamente para su hermana. Tras leerlas cruza la puerta. (VER RECUADRO FANTASMA OCULTO)

ALTAR DE LA SOGA

La protagonista asistirá a un ritual del pasado y acto seguido aparecerá el fantasma **Niña del santuario** quien posee la capacidad de materializarse a los pies de la protagonista. Deshazte del espíritu gracias a la cámara y busca el **espejo de piedra** en uno de los rincones de la caverna.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Hombre en el fondo
Puntos: 4000
A mitad del puente del infierno enfoca con la cámara en modo rastreador hacia la izquierda y abajo para descubrir dónde se oculta este fantasma.



Abandona este macabro lugar por la otra segunda puerta. (VER RECUADRO FANTASMA OCULTO)

CAMINO DE BAUTISMO

Busca los ítems de ambos lados de la puerta: una **medicina de hierbas** y una **piedra espiritual**. Continúa por el camino para volver a enfrentarte a la **Niña del santuario** antes de recoger el **frasco de agua sagrada** y el **documento de Mafuyu** que trata sobre el origen de la cámara. La siguiente puerta lleva a la última localización del juego.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Seis venganzas
Puntos: 4000
Enfoca hacia el techo, sobre el altar de la sogá, para localizar al último fantasma oculto del juego.

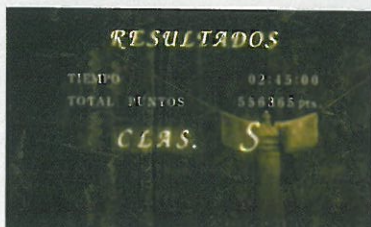


suplemento especial



PUERTA DEL INFIERNO

Avanza por el camino rocoso para que se active la secuencia de vídeo y examina la parte posterior del monumento rocoso, donde esta grabado un símbolo con forma de sol. Aparecerá Mafuyu, pero sólo para ser absorbido por Kirie quien acto seguido te atacará. Ten cuidado porque este fantasma no es como los demás: sólo le dañarás con disparos zero y morirás si te toca una vez (dos veces si tienes un espejo de piedra). Cuando hayas derrotado a Kirie se romperá la cámara fotográfica dejando al descubierto el último **trozo de espejo**. Corre hacia él (brilla a un lado del monumento rocoso) y recógelo del suelo para unirlo con el resto de trozos y obtener por fin el **espejo sagrado**. Coloca este objeto en el hueco con forma de sol del monumento y... disfruta del final del juego, sin olvidarte de guardar la partida cuando finalicen los títulos de crédito.



BONIFICACIONES

Cada vez que completes una partida obtendrás un rango dependiendo del tiempo empleado y de la cantidad de puntos conseguidos. Además, la primera vez que acabes el juego activarás las siguientes bonificaciones:

- Una nueva modalidad de juego llamada Modo Batalla
- La opción Test de sonido
- La función especial Zoom
- Un nuevo traje para Miku
- La lista de fantasmas fotografiados
- La clasificación de tus 10 fotos de mayor puntuación

Por otro lado, al reiniciar una nueva aventura en el modo Historia a partir de la partida guardada al final contarás en tu inventario con todo lo que conseguiste anteriormente, incluida la cámara. De esta manera podrás fotografiar la primera aparición del Editor que se produce al principio de la 1ª noche y completar así al 100% el listado de fantasmas activando la función especial **Cero**.

Terminando las 20 misiones del modo Batalla se activará una nueva dificultad llamada **Pesadilla** para el modo Historia. No existen muchas diferencias entre esta dificultad y la Normal, excepto que los enemigos producen el doble de daño y que la conclusión de la historia es diferente. Por último, si acabas el modo Historia en dificultad Pesadilla activarás un función especial y la opción de poder seleccionar cuál de los 5 capítulos jugar.



FUNCIONES ESPECIALES

Tal y como te prometimos en el número anterior, aquí tenéis el listado completo de las funciones especiales, y lo que es más importante, cómo conseguirlas:

Percibir

Permite al radar calcular la posición de los fantasmas
Se activa al completar las 20 misiones del modo batalla
Cuesta 42.000 puntos

Perseguir

Sigue automáticamente a los fantasmas al pulsar R2
Se activa al completar las 20 misiones del modo batalla con rango S
Cuesta 64.000 puntos

Zoom

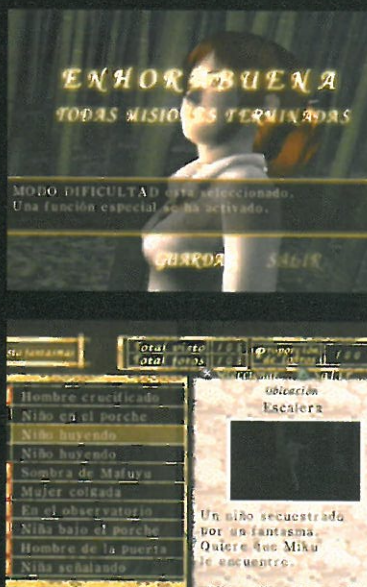
Aumenta la función del zoom (botones L2 y R2)
Se activa al acabar una vez el juego
Cuesta 80.000 puntos

Nada

Las películas no se gastan al usarlas
Se activa al acabar el juego en la dificultad Pesadilla
Cuesta 74.000 puntos

Cero

Retiene el indicador de poder místico al nivel máximo
Se activa al fotografiar a los 108 fantasmas del juego
Cuesta 92.000 puntos



MODO BATALLA

Esta modalidad, que se obtiene al completar por primera vez el juego, está compuesta por una veintena de misiones en las que Miku debe enfrentarse a uno o dos fantasmas bajo unas condiciones concretas:

- Cada misión está enmarcada en un lugar determinado de la mansión.
 - La cámara no puede modificarse durante el desarrollo de la misión.
 - Contamos con una sola piedra espiritual (en la última misión con ninguna).
 - Están restringidos tanto el tipo y como la cantidad de película fotográfica que podemos utilizar en cada misión.
- Si completamos con éxito las cinco primeras misiones se desbloquearán las cinco siguientes y así sucesivamente hasta llegar a las 20. Al

completarlas todas se activará la función especial Percibir. También es posible activar otra función especial denominada Perseguir pero para ello debes lograr el rango S en todas las misiones y no te creas que es imposible. Para obtener dicho rango uno de tus disparos debe superar los 7000 puntos, algo que puedes conseguir de la siguiente manera. Activa en tu cámara la función extra Paralizar y la función especial Cero. Debilita al máximo al fantasma y espera a que te ataque de cerca. Cuando el objetivo se ilumine de amarillo parálo y centra la cruceta del objetivo todo lo que puedas para intentar conseguir un disparo que sea a la vez zero, especial, bind, primer plano y al corazón. Y si el enfrentamiento es con dos fantasmas a la vez, mata primero a uno e intenta seguir la estrategia anterior con el segundo.

Para finalizar os detallamos las 20 misiones de este divertido modo de juego gracias al cual podrás conseguir una buena cantidad de puntos ya que éstos se acumulan cada vez que completas con éxito una misión.

■ Misión 1

Lugar: Cuarto infantil
Enemigo: Fantasma del editor
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 2

Lugar: Entrada
Enemigo: Cuello roto
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 3

Lugar: Camino del bosque
Enemigo: Mujer flotando
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 4

Lugar: Sala del tatami
Enemigo: La ayudante
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 5

Lugar: Patio
Enemigo: El novelista
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 6

Lugar: Pasillo
Enemigo: Mujer de pelo largo
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 7

Lugar: Abismo
Enemigo: Monje vagando
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 8

Lugar: Gran vestíbulo
Enemigo: Ciega
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 9

Lugar: Entrada
Enemigos: Cuello roto y Fantasma del editor
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 10

Lugar: Patio
Enemigo: Folclorista
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 11

Lugar: Atrio de los cerezos
Enemigos: Sacerdote Santuario
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 12

Lugar: Entrada
Enemigos: Niña gateando y Mujer

de pelo largo
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 13

Lugar: Abismo
Enemigo: Ciega
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 14

Lugar: Patio
Enemigos: Niña gateando y Niña en el pozo
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 15

Lugar: Sala de la pecera
Enemigo: El patriarca
Películas: 10 de tipo 14

■ Misión 16

Lugar: Gran vestíbulo
Enemigos: Sacerdote Santuario y Sacerdote Santuario
Películas: 20 de tipo 37

■ Misión 17

Lugar: Sala de los kimonos
Enemigos: La ayudante y El novelista
Películas: 20 de tipo 37

■ Misión 18

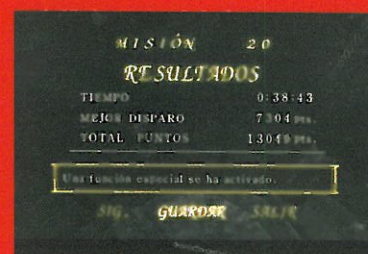
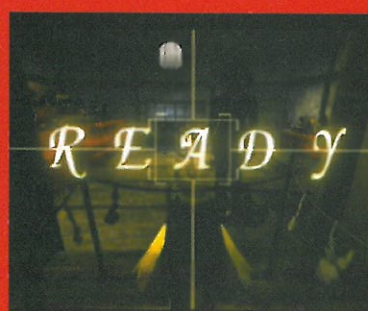
Lugar: Patio
Enemigos: Mujer colgada y Folclorista
Películas: 15 de tipo 37

■ Misión 19

Lugar: Sala de Budas
Enemigo: El patriarca
Películas: 10 de tipo 37

■ Misión 20

Lugar: Altar de la sogá
Enemigo: Kirie
Películas: 50 de tipo 74



TORNEO NACIONAL PLANETSTATION núm. 50 WRC II EXTREME

PLANETSTATION ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR AL NÚMERO 50 Y QUEREMOS CELEBRARLO CON TODOS VOSOTROS ORGANIZANDO UN CONCURSO MUY ESPECIAL PARA QUE PODÁIS DEMOSTRAR QUIÉN ES EL MEJOR EN EL WRC II EXTREME DE SONY.

¿QUIERES PARTICIPAR? PUES EN ESTAS PÁGINAS TE EXPLICAMOS CÓMO HACERLO.

ELIMINATORIAS

MADRID

FNAC Callao. C/ Preciados, 28. A partir de las 11 horas

VALENCIA

FNAC San Agustín. C/ Guillén de Castro

ALICANTE

FNAC Bulevar. Avenida

BARCELONA

FNAC EL

Por motivos ajenos a PlanetStation nos vemos obligados
a cambiar las fechas del TORNEO.
¡SEGUIREMOS INFORMANDO!

ganador de cada eliminatoria
compañante a la Gran Final de Barcelona
el día 30 de noviembre.

Consola PlayStation 2, Juegos PS2
Mochilas, Camisetas

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

E-MAIL

MARCA CON UNA X EL FNAC EN EL QUE CONCURSARÁS

MADRID ☐

ALICANTE ☐

VALENCIA ☐

BARCELONA ☐

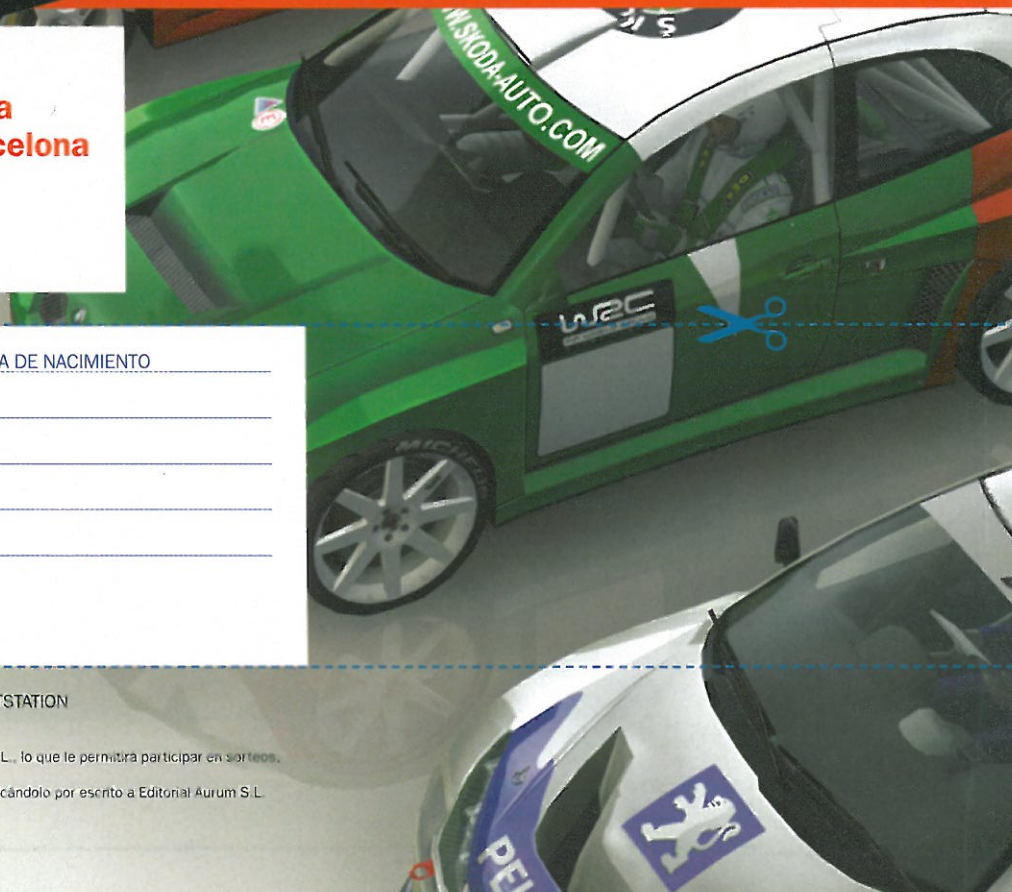
RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: TORNEO NÚMERO 50 PLANETSTATION

Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.

No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Con la colaboración de





1 JUGADOR

TARJETA 206 KB

CONTROL ANALÓGICO

DUAL SHOCK 2

FORMATO PS2

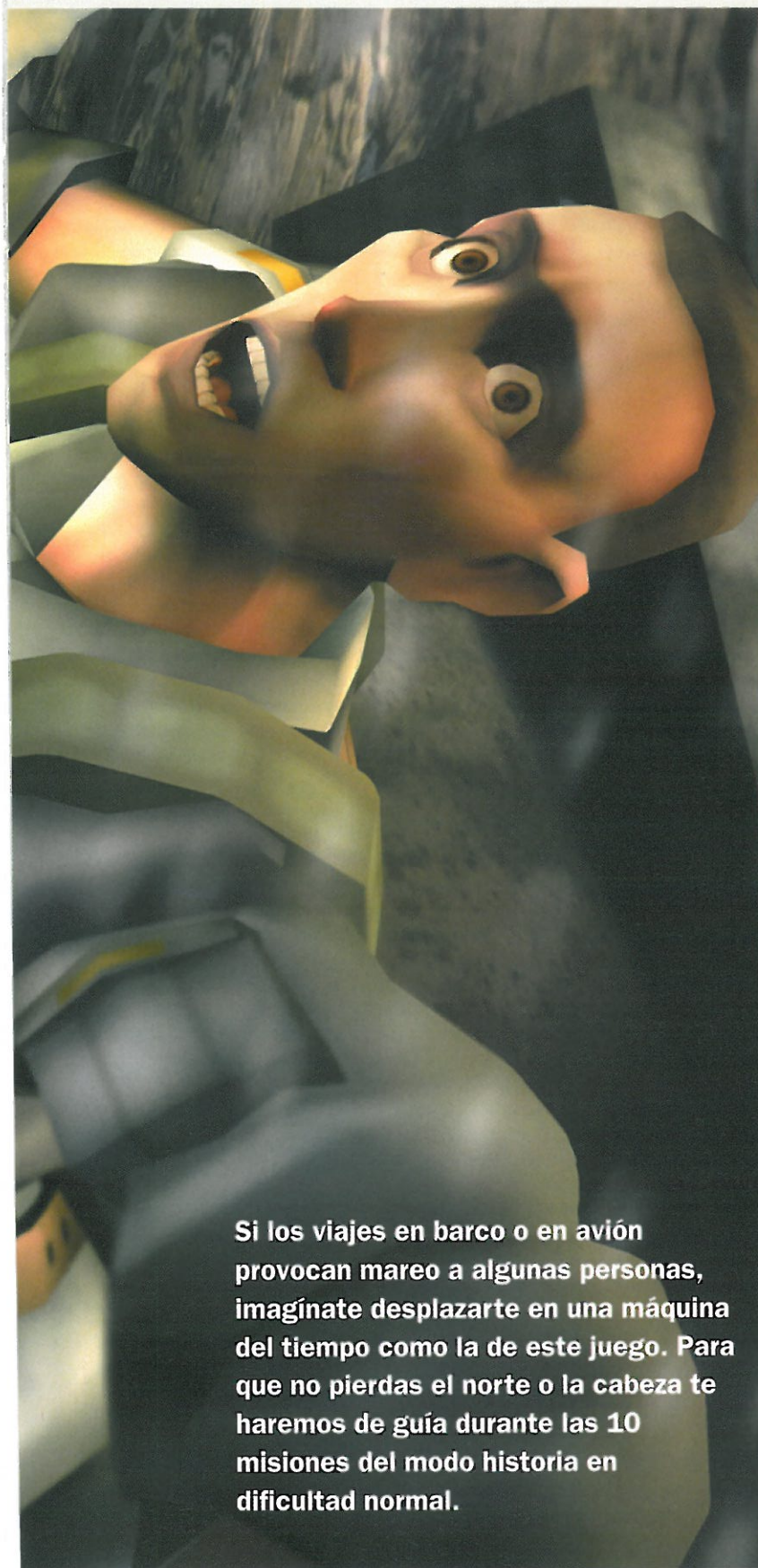
EDITOR EIDOS

DISTRIBUIDOR PROEIN

PRECIO 59,95 EUROS

TIMESPLITTERS 2

suplemento especial



Si los viajes en barco o en avión provocan mareo a algunas personas, imagínate desplazarte en una máquina del tiempo como la de este juego. Para que no pierdas el norte o la cabeza te haremos de guía durante las 10 misiones del modo historia en dificultad normal.

MISIÓN 1 - 1990 SIBERIA

PROTAGONISTA: ILSA NADIR
EQUIPO INICIAL: CONEXIÓN TEMPORAL

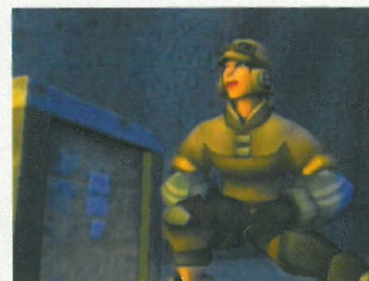
Hazte con la **pistola con silenciador** y con el **rifle de francotirador** y gracias a esta último arma cárgate al vigía y la cámara de vigilancia de su derecha. Al acercarte a las cajas deshazte del vigilante de enfrente y pasa la verja para internarte en el perímetro de los barracones. En medio de los de la



izquierda está apostada una mujer soldado y cerca suyo verás una cámara de vigilancia. Sólo queda un vigía que patrulla el acceso a las escaleras y otro dentro de un barracón con una cama y un **archivador** (que todavía no puedes destruir) así que encárgate de ellos. Explora el interior del resto de los edificios en busca de **munición para el rifle** y de otro **archivador**. El almacén de explosivos está cerrado por dentro así que habrá que buscar otro acceso. Sube las escaleras y dentro del piso de arriba pulsa el botón que abre la entrada de la presa. Sal fuera y cuando camines por los tablones que comunican los techos de los



barracones te disparará un francotirador situado en una posición elevada en el otro lado de la presa. Devuélvele los disparos y accede por el agujero del techo al interior del almacén de explosivos para obtener las **minas de tiempo**. Gracias a estos juguetes puedes destruir los dos

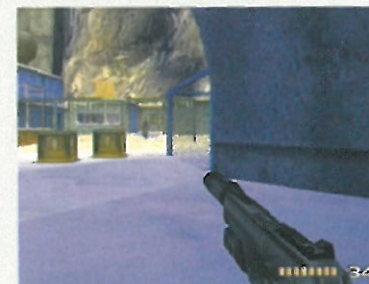


archivadores y la antena de comunicación.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Desactiva la antena de comunicación

Accede al interior de la presa e intenta utilizar el ascensor para comprobar con frustración cómo no tiene energía y se añade un nuevo objetivo a la lista. Toca andar así que sube las escaleras, gateando en el piso 1 para evitar ser dañado por el vapor y eliminando al despistado soldado del piso 2. Sube un poco del siguiente tramo de escaleras, dispara a los barriles para que la explosión inutilice la cámara de vigilancia y prepárate para repeler el ataque del soldado que vendrá al percatarse de lo sucedido.

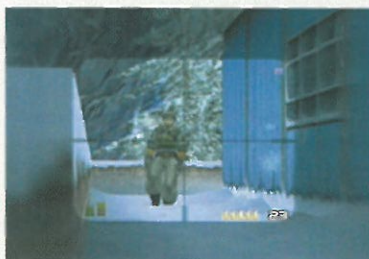


Alcanza el piso 5 sin dificultades y parapétate tras la puerta para poder disparar a todos los soldados que vigilan el túnel. Despejada la zona adéntrate en el túnel y accede al desvío de la izquierda donde te espera una estantería con un **rifle Soviet S47**, **munición** para dicho rifle y una **armadura**. Acciona la válvula para reducir la presión del vapor al 66% y regresa al túnel. Más adelante encontrarás dos nuevos desvíos en los que tendrás que accionar las correspondientes válvulas para reducir la presión al 33% y por último al mínimo de forma que puedas pasar por la puerta al final del túnel. Ahora toca bajar por las escaleras todo lo que subiste anteriormente, deshaciéndote de los dos soldados que vigilan el rellano entre el pisos 4 y 3. No te olvides de recoger la **armadura** y



la **munición** para el rifle de francotirador del estante situado entre los pisos 3 y 2, y vigila con los dos soldados que patrullan la zona comprendida entre los pisos 2 y 3.

Por fin, alcanzarás una puerta que se abre con el interruptor de al lado y que da acceso al otro lado de la presa. Elimina la cámara de vigilancia y antes de subir el pequeño tramo de escaleras haz lo propio con el francotirador situado en lo alto del otro lado de la presa. Ahora le toca el turno a los vigías que patrullan el edificio, a los que puedes eliminar con el rifle de francotirador sin muchas dificultades. Rodea el barracón por la derecha



cargándote a otro soldado y al llegar a la siguiente esquina destruye otra cámara de vigilancia. Accede por la puerta al interior del barracón para ser informado sobre la localización del Cristal Temporal. Dos soldados vigilan el pequeño almacén: elimínalos rápido antes de que puedan activar la alarma situada al lado de las escaleras.

ATENCIÓN: Busca en la estantería justo al lado de la caja de cartón el minijuego **Anaconda** con el que puedes jugar en cualquier momento en la conexión temporal, pulsando el botón



asignado a la recarga manual.

Bájalas e ignora las puertas dobles que conducen a las duchas. Sin embargo, tras la siguiente puerta de la derecha encontrarás un **armadura** y un **archivador** para destruir. La siguiente área se encuentra fuertemente vigilado por dos soldados y una cámara de



vigilancia. Elimina la resistencia y antes de bajar el siguiente tramo de escaleras destruye los dos archivadores de la izquierda.

OBJETIVO SECUNDARIO COMPLETADO: Quema todas las evidencias de los archivos (5)

Ahora sí, desciende las escaleras para activar el punto de control. Elimina a los cuatro vigías de la sala de los generadores y sube las escaleras de la pasarela central para poder disparar a las dos ametralladoras del techo. Cuando las hayas destruido podrás subir a la sala de ordenadores superior y pulsar el interruptor que abre la puerta del piso de abajo.

En este nuevo túnel ignora las puertas 1 y 3 ya que en ella sólo hay cadáveres tras unas extrañas barreras energéticas. Pasa por la puerta 2 y luego entra en la sala de la izquierda. Tras el cristal blindado se encuentra un soldado distraído, así que activa el joystick para tomar el control de la cámara-ametralladora y deshazte de él. Luego pulsa los dos interruptores para



desbloquear dos puertas y sal de nuevo al pasillo. Avanza y pasa por las puertas que acabas de desbloquear recogiendo del suelo la **escopeta Tactical 12-Gauge**.

Pasa de largo los cadáveres y al entrar en la sala de operaciones quirúrgicas acribilla al tipo apostado tras el panel, quien deja caer un **disquete**. Acto seguido tomarán vida los cadáveres de la zona y te atacarán sin miramientos: un disparo a la cabeza es la respuesta

más efectiva. Cárgatelos a todos para poder regresar al túnel y continúa avanzando para cumplir otro objetivo al encontrar la excavación secreta.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Investiga la excavación secreta

Cerca de los dos cadáveres, en el suelo, se encuentra el **Cristal Temporal**: recógelo para completar uno de los objetivos.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Recupera el Cristal Temporal

Desanda tus pasos hasta la sala de los ordenadores y utiliza el disquete en el monitor que parpadea con luz roja para restablecer la energía.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Restablece la energía

Por desgracia, las barreras energéticas de las celdas han desaparecido y los zombies que estaban encerrados salen en tu busca. Hazte con el lanzallamas de la celda 1 y regresa a la excavación secreta, destruyendo a más zombies, donde ha aparecido un contenedor que encierra a uno de los aliens. Vuélalo en mil pedazos con las minas temporales y cumple así otro de los objetivos.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Destruye el contenedor bio-peligroso de la excavación

La contaminación alienígena se ha extendido por todo el complejo y a partir de ahora te saldrán al paso miembros de las fuerzas especiales, zombies y mutantes. Cárgate a 5 de estos últimos para cumplir un nuevo objetivo secundario.

El **primer mutante** aparece al llegar a la sala de los generadores. Crúzala y el



segundo bajará las escaleras envuelto en llamas: si te toca arderás tu también. En el piso de arriba encontrarás a **otro mutante** y más zombies luchando contra las fuerzas especiales.

Pasa las duchas para que te salga al paso el **cuarto mutante**, y al llegar al almacén te acosará un miembro de las fuerzas especiales armado con un lanzallamas. Cuando salgas al exterior podrás matar al quinto y **último mutante** completando así este objetivo secundario.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: No permitas la supervivencia de ningún mutante (5)

Deshazte de los dos fuerzas especiales y al adentrarte en el interior de la presa aparecerán varios zombies. Elimínalos y entra en el ascensor que ahora sí funciona. Gracias a él podrás subir al piso 3 sin incidentes, luego al piso 5 y desde allí a lo alto de la presa.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Accede a lo alto de la presa

Toma rápidamente el control de una de las torretas antiaéreas y utilízala para acabar tanto con los miembros de las fuerzas especiales que aparecen por ambos lados como para destruir el helicóptero.

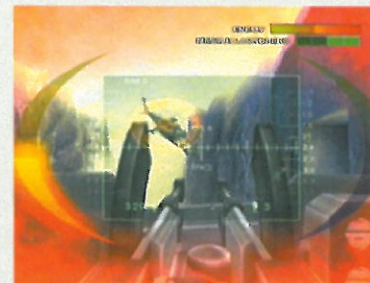
OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Elimina el helicóptero de combate

¡Muy bien! Has hecho casi todo el trabajo: sólo te queda encaminarte hacia la torreta central frente a la que está situado el portal temporal.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 2 - 1932 CHICAGO

PROTAGONISTA: JAKE FENTON

EQUIPO INICIAL: PISTOLA LUGER CON SILENCIADOR, RIFLE ANTIGUO Y CONEXIÓN TEMPORAL

Utiliza el rifle para cargarte a distancia a los dos mafiosos que patrullan la zona de abajo: un barco cargado de contenedores. Déjate caer al contenedor sobre el que hay una caja con **munición para el rifle** y luego accede al callejón vigilado por otro tipo. Tirotea el **barril de whisky** hasta que logres derramar todo su contenido y sube las escaleras. A través de la ventana puedes ver a dos enemigos: uno en el mismo piso que tú y otro en el de abajo. Un tercero con sombrero se encuentra oculto tras las escaleras. Bájalas, vacía el contenido de otro **barril de whisky** y sal a la calle.



A mano derecha oírás el sonido del teléfono de la cabina así que acércate hasta allí y responde la llamada de tu soplón Marco quien te cita en el quiosco. Sigue por la calle deshaciéndote del mafioso armado con una **ametralladora** ligera y recogiendo su arma del suelo. En seguida aparecerá un coche al fondo de la calle que tienes que detener como sea: acribilla su capó hasta que salga humo sin dejar de moverte para evitar resultar herido por los disparos de sus ocupantes. El automóvil acabará estrellado y envuelto en llamas.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Evita la huida del hermano de Tony

Sigue andando y a la derecha del bar O'Leary's verás otro **barril lleno de**



whisky que destrozará junto a una armadura, **munición para el rifle** y **munición para la ametralladora**. Pasa de largo el bar y verás al fondo a Marco. Cuando intentes acercarte a él serás tiroteado, así que date media vuelta y busca arriba el origen de los disparos. Alcanza a tu informador para cumplir otro de los objetivos.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Reúnete con tu informador

En cuanto hayas establecido contacto con Marco aparecerán varios gángsteres dispuestos a perforar tanto tu cuerpo como el del soplón así que no les des el gustazo y cárgatelos sin miramientos. Mientras tanto el chivato caminará hacia su escondrijo. Protégelo hasta que llegue a él y una vez dentro te comunicará que necesitas un pase para poder acceder al nightclub en el que se esconde Big Tony.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Protege a Marco de vuelta a su escondrijo

Hazte con la **caja de TNT** que hay sobre la mesa y sal de la guarida de Marco. Entra en el edificio situado justo a la derecha y mata a los dos mafiosos que vigilan el piso inferior. Antes de subir las escaleras vacía el contenido del cuarto y **último barril de whisky**.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Drena los barriles de whisky (4)

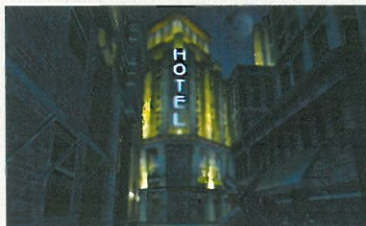
Continúa ascendiendo mientras eliminas la resistencia que te sale al paso y recoges la **armadura** que hay dentro de una habitación debajo de una cama y la **munición para el rifle** al lado de otra. Por último llegarás a un despacho: hazte con la **escopeta** y

vuela la puerta de la caja fuerte con el explosivo. Te aconsejamos salir de la habitación para evitar que te afecte la onda expansiva. Cuando haya detonado la carga de TNT coge el **pase del nightclub** que se encuentra dentro de la caja fuerte.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

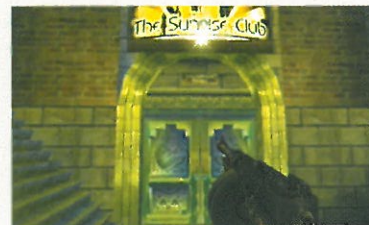
Consigue el pase del nightclub

Acto seguido sonará el teléfono. Es Marco y te avisa que varios gángsteres te esperan en la calle así que busca una ventana en cualquiera de los pisos de abajo desde la que poder freírlos a balazos. Sal de nuevo al exterior y continúa por la calle de la derecha, en la que se ve el hotel al fondo. No será un camino de rosas ya que te dispararán tanto los francotiradores situados tras algunas ventanas como los que corren hacia ti. Finalmente llegarás a una verja en el lado izquierdo que puedes abrir gracias al pase así que entra activando de paso el punto de control.



Mata a los cuatro mafiosos que vienen a darte la bienvenida y entra en el restaurante de Big Tony. Avanza por el pasillo lateral y abre la puerta con la ametralladora cargada ya que esperan dos matones tras ella. Antes de bajar las escaleras y entrar en The Sunrise Club hazte con el **armadura** del callejón de la derecha.

Una vez dentro del club busca tras la primera cristalera de la derecha otra **ametralladora ligera** de forma que puedas disparar con las dos a la vez. Cárgate a los mafiosos que te salgan al paso mientras te internas en el local. Cuando llegues a un suntuoso y colorido salón aparecerá Big Tony



acompañado de un guardaespaldas y de un **TimeSplitter**. Céntrate en eliminar al jefe mafioso lo antes posible ya que los alienígenas que mates serán reemplazados por otros.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Elimina a Big Tony

Al cargarte a Big Tony, pasa por encima suyo para conseguir el Cristal Temporal.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:



Recupera el Cristal Temporal

Sólo te queda escapar de este infierno por el portal temporal, situado en el centro del salón al pie de las escaleras.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal

Si has conseguido que los ciudadanos inocentes que paseaban por las calles sobrevivieran a la masacre, también habrás superado el último objetivo de la misión.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Minimiza las bajas civiles (5)





MISIÓN 3 - 1895 NÔTRE DAME

PROTAGONISTA: VIOLA
EQUIPO INICIAL: ESCOPETA Y CONEXIÓN TEMPORAL

Avanza por la catacumba, deshazte del primer zombie y al pasar los dos cuerpos se levantarán y te atacarán: un disparo a la cabeza es lo más efectivo. Toma el primer desvío de la izquierda donde hay otros dos zombies "disimulando" y tira de la palanca para elevar una de las dos compuertas que obstaculizan el paso en el camino principal. Recoge la **escopeta** (que se convierte en munición si no la has gastado aún) cuando te dirijas a la segunda compuerta y al llegar a ella ábrela gracias a la palanca cercana. Recoge la **armadura** de la siguiente zona y sube las escaleras de madera de la sala contigua. Sobre ellas encontrarás otra **escopeta** y una bodega repleta de toneles. En cuanto entres no podrás regresar ya que detrás tuyo caerá una empalizada de madera. En medio de la bodega encontrarás una **escopeta** y al otro lado unos tabloncillos bloquean la salida. Al acercarte a ellos los atravesarán unos zombies envueltos en llamas que te atacarán junto a los tres que ya estaban en la sala.



Pronto encontrarás otra **escopeta** y a la **primera doncella** que debes liberar mientras que en el rincón de la izquierda te espera una **armadura**. La **segunda doncella** está encerrada en la primera celda de la derecha: dispara a la cerradura para poder entrar y rescatarla. Sal de la celda recogiendo otra **escopeta** y un poco más adelante, a la derecha, hay otra doncella o eso es lo que te quiere hacer creer el zombi camuflado. A quien si que tienes que rescatar, y rápido, es a la **tercera doncella** que se encuentra enfrente del cebo: protégela primero de los zombies que se abalanzarán sobre ella y libérala cuando el lugar esté despejado. Sube las escaleras de la pared de



enfrente para alcanzar el punto de control y siguiendo el siguiente pasillo llegarás a la parte central de la catedral. Avanza un poco para contemplar algo curioso: a la izquierda la **cuarta doncella** cuelga del techo mientras que tres zombies ataviados de templarios y armados con pistolas rezan frente al **Cristal Temporal** situado sobre el altar. Mata al trío de enemigos, y al que llegará por la derecha, para poder coger sin problemas el cristal de marras.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Recupera el Cristal Temporal
Hazte con todas las **pistolas Luger** que han dejado caer los zombies y ve hasta la puerta abierta del fondo de la catedral para obtener una **armadura**. Desde el pasillo de la derecha te disparará otro zombi, así que mátalos y hazte con sus **dos pistolas Luger** para poder utilizarlas a la vez. Sube por las escaleras eliminando toda resistencia y tira de una de las cuerdas para hacer descender a la **doncella**. Regresa a la planta principal y al



acercarte a la chica aparecerá una horda de zombies y... ¡un jorobado armado con una **escopeta**! El tipo no es enemigo ya que te ayudará a proteger a la doncella.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Rescata a las doncellas (4)
OBJETIVO SECUNDARIO COMPLETADO: Ayuda al jorobado a escapar con la doncella

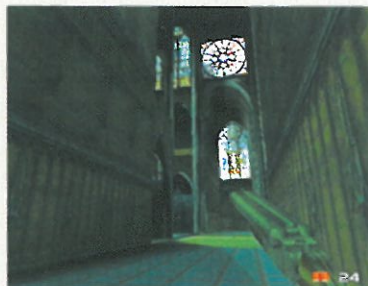
Sigue tu camino y dirígete a la única puerta que te queda por cruzar, en el ala derecha de la catedral. Encontrarás una nueva **armadura** al pie de otras

escaleras que debes subir, mientras que a mitad de la ascensión podrás hacerte con una **escopeta** oculta en un recodo. Pasa de largo el crucifijo y cuando recojas la **escopeta** deberás encargarte de un demonio gigante. Concentra en él tus disparos y no dejes de moverte para evitar tanto sus ataques como la de los zombies.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Repele al Demonio del Portal
Llega a la puerta que hay al otro de este piso y recoge la **munición para la escopeta** y la **armadura** antes de salir al exterior.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Alcanza el tejado para escapar de Nôtre Dame.

A medida que avances irán apareciendo más y más zombies armados con pistolas y **TimeSplitters** hasta que al final haga lo propio Jaque de la Morte junto a uno de los alienígenas. Cuando hayas acabado con el sádico secuestrador busca en las cercanías el portal temporal.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Elimina a Jaque de la Morte
OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 4 - 2280 RETURN TO PLANET X

PROTAGONISTA: HANK NOVA
EQUIPO INICIAL: CONEXIÓN TEMPORAL

Evita los disparos de las naves enemigas y corre para meterte en el agujero del suelo recogiendo la **pistola Scifi** por el camino. Avanza por el único camino posible y elimina a los aliens que se materialicen delante tuyo. Quizás ya hayas comprobado, con desagradable sorpresa, que los proyectiles que dispara tu pistola rebotan durante un rato y pueden herirte.

No te olvides de la **parte del arma** que



verás en un rincón y cuando tengas que volver a dejarte caer por otro agujero podrás conseguir una **armadura**. Fíjate en las tres ametralladoras fijas porque pronto tendrás que usarlas. Tienes que rodear la playa para poder acceder a su parte superior pero cuando te acerques a la orilla y a la **caja de cohetes teledirigidos** aparecerán varios ovnis que teletransportarán a tierras una horda casi inacabable de alienígenas. Corre rápidamente a una de las ametralladoras y utilízala para detener el ataque. Cuando hayas acabado con la invasión y huyan los ovnis desaparecerá la barrera energética que te impedía continuar.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Repele el ataque en la playa

Consigue el **autorifle de plasma** y las **granadas de plasma** antes de que se te acerque un alienígena que huye despavorido.

El motivo de su terror lo conocerás más adelante: dos enjambres de peligrosos





insectos que puedes exterminar con sendas granadas. Sigue tu camino recogiendo la **armadura** y la **parte del arma** que te faltaba para obtener el lanzacohetes y encuentra el ovni estrellado.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Localiza el ovni estrellado

Repele como puedas las incursiones de los alienígenas y cuando aparezca un teletransportador en la base del ovni, en medio de los dos láseres verdes, pasa por él.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Repele el asalto al ovni estrellado

Una vez en el interior de la nave busca el **joystick** para poder contemplar diversas localizaciones gracias a tres cámaras de vigilancia y luego déjate caer por el boquete del suelo para activar el punto de control. Si te diriges hacia la izquierda del túnel irás a parar a un callejón sin salida aunque podrás hacerte con una **armadura**. Dirígete hacia la derecha



para salir al exterior y conseguir una **caja de cohetes**. Llegarás a una enorme estructura metálica donde se libran combates entre las dos razas de alienígenas, así que aprovecha la coyuntura para buscar una pequeña abertura en el lado derecho de la pared rocosa. Sigue por los túneles y puentes rocosos exterminando abejas y alienígenas hasta llegar a un extraño ascensor junto a una **armadura**. No utilices el ascensor ya que te llevaría casi al principio del nivel y busca una abertura a su derecha. Continúa por allí hasta alcanzar una compuerta y ábrela para llegar a una estructura formada por **dos enormes cañones** a los que se accede por sendas puertas. Utiliza

estos cañones para destruir todos los ovnis que intenten huir.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Derriba los ovnis que intentan escapar (15)

Cuando hayas destrozado las naves necesarias se activará el **ascensor** situado entre los dos cañones: utilízalo para llegar abajo y poder pasar por la puerta que se ha abierto justo enfrente de forma que alcances la base donde se ocultan los ovnis.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:



Encuentra la base de los ovnis

Avanza por la pasarela eliminando toda resistencia hasta llegar a una sala circular donde da vueltas un ovni muy grande y a cuyo lado verás una **bola de luz** que es en realidad un teletransportador. Pasa por él para acceder al interior de la nave donde te esperan unos alienígenas bastante duros y el **Cristal Temporal** en medio de dos puertas.



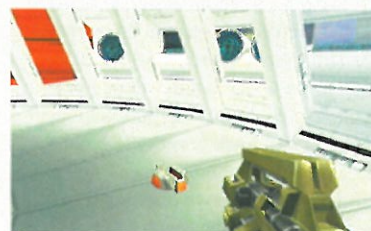
OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Recupera el Cristal Temporal

Cuando tengas el cristal en tu poder aparecerá el **portal temporal** en la parte más interior de la sala circular así que acércate para finalizar la misión.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 5 - 2019 NEOTOKYO

PROTAGONISTA: GHOST

EQUIPO INICIAL: CONEXIÓN TEMPORAL

Durante la primera parte de esta misión tienes que seguir a la chica **hacker** que va armada con una pistola. Utiliza la conexión temporal para no perder su pista y sobre todo evita ser detectado tanto por ella como por las cámaras de vigilancia y los coches voladores de policía. Por eso sigue a la chica a una distancia prudencial (sin perderla y a la vez sin que te vea) hasta que pronto veas un desvío a la izquierda por el que atajar



para llegar a la calle de abajo. Rompe el cristal de los dos escaparates con sendos puñetazos para conseguir lo siguiente: **cuatro pistolas con silenciador, cuatro rifles de francotirador, una caja con munición para el rifle** y otra con **munición para la pistola**.

Ahora que estás armado puedes dar buena cuenta de las cámaras de vigilancia pero hazlo rápido

y teniendo en cuenta que no puedes dejar que la chica se te aleje demasiado. Persigue a la chica por esta calle principal, donde hay tres cámaras, y luego cuando la calle continúe por la izquierda, donde vigilan tres cámaras más a parte de un coche de policía que patrulla toda la zona.

No te olvides de coger la armadura que hay tras un escaparate a la izquierda y sigue a la hacker cuando se desvíe por el callejón. Al fondo hay otra cámara y



un **acceso a las alcantarillas** que es por donde continuará la chica. Finalmente te conducirá hasta su guarida: espera a que pase la barrera láser y la siga su compinche pero no te demores o te quedarás fuera.

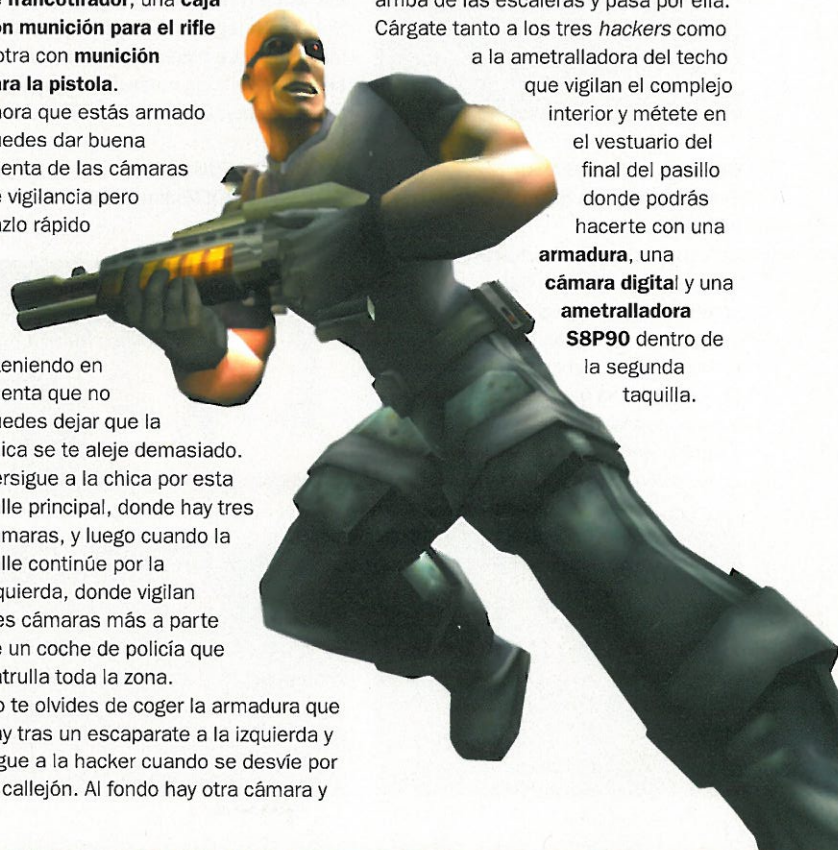
OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Sigue a la hacker hasta el área de investigación

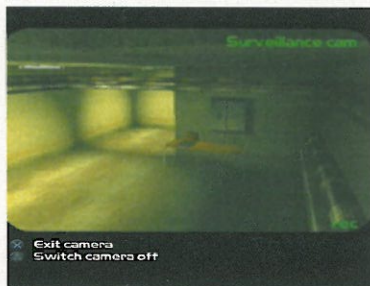
Una vez dentro métete en el cuartucho de la izquierda y toma el control de las cámaras de vigilancia. Activa la que enfoca un terminal de ordenador donde la chica que has seguido introducirá una **contraseña** que de esta forma podrás ver.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Consigue la contraseña de los hacker

Continúa adentrándote en la guarida, eliminando al guardia, hasta llegar a la sala del ordenador donde activarás el punto de control. Introduce el código para que se abra la puerta que hay arriba de las escaleras y pasa por ella. Cárgate tanto a los tres **hackers** como a la ametralladora del techo que vigilan el complejo interior y métete en el vestuario del final del pasillo donde podrás hacerte con una **armadura**, una **cámara digital** y una **ametralladora S8P90** dentro de la segunda taquilla.





ATENCIÓN: Busca dentro de la quinta taquilla el minijuego Astrolander.

Sal del vestuario y pasa por la puerta de la izquierda. Inutiliza la ametralladora fija del techo y haz una foto al *TimeSplitter* a través del cristal. Entra en la sala de al lado y toma otra foto de cualquiera de los planos que veas.

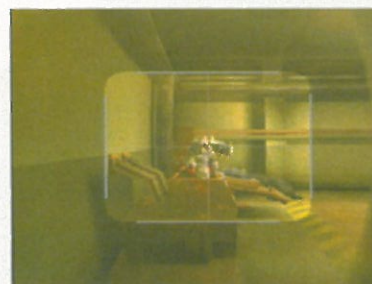
OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Reúne pruebas de la investigación sobre los *TimeSplitter* (2)

Regresa al vestuario y envía a la policía las fotos que acabas de tomar a través del ordenador.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO: Envía las pruebas al servidor local de la policía

Debido a esta acción se activarán las medidas de seguridad (las ametralladoras) que por suerte has desactivado. También tienes acceso a la sala donde se encuentra el *TimeSplitter*. Ve hasta allí y, evitando las descargas que lanza, desactiva la máquina gracias al **interruptor** que hay en el rincón de la derecha.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Desactiva la máquina *TimeSplitter*

Ahora tienes que regresar a la superficie pero por el camino de vuelta intentarán interceptarte varios *hackers*. Sal al exterior y alcanza la calle principal de regreso al punto de partida. Llegará un momento en el que te encontrarás en un fuego cruzado entre *hackers* y policías. Busca un lugar donde parapetarte y espera que te ataque Sadako. Cárgatela para conseguir el **Cristal Temporal**.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Recupera el **Cristal Temporal**

Desanda tus pasos por la calle principal hasta el callejón pero esta vez en vez de desviarte por allí continúa hasta el final de la calle. Se bajará una compuerta de la que saldrán dos policías: elimínalos antes o corre hasta allí para llegar al **portal temporal**.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal

Si has conseguido que los ciudadanos inocentes que paseaban por las calles sobrevivieran a la masacre, también habrás superado el último objetivo de la misión.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Minimiza las bajas civiles (5)



MISIÓN 6 - 1853 WILD WEST

PROTAGONISTA: ELIJAH JONES

EQUIPO INICIAL: REVÓLVER GARRETT, RIFLE ANTIGUO Y CONEXIÓN TEMPORAL

Repele el ataque del pistolero que aparece en seguida por el callejón de la derecha y del que aparecerá por la calle principal. Ve por el callejón y sube las escaleras y dispara a través de la ventana a otro pistolero que no dejará de tirotearte.

Continúa por las pasarelas de madera de arriba y, sin pasar por la que cruza la calle, métete en el edificio y busca una caja con **munición para el revólver** en una de las habitaciones.

Vuelve fuera, cruza la calle por la pasarela y llega hasta la esquina para matar a bocajarro a un bandido.

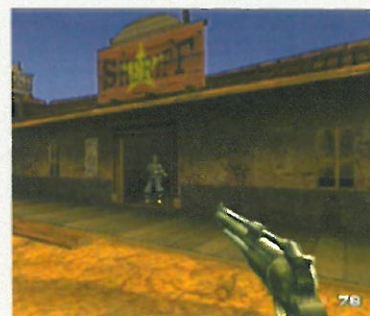
La entrada de la comisaría se encuentra vigilada por un pistolero del que puedes dar buena cuenta desde esta posición elevada.

Antes de entrar en el edificio del *sheriff* déjate caer a ras de suelo y entra en el *saloon* que está en la calle anterior para arrancar uno de los **pósters con la cara de Ramona**. Vuelve fuera y recorre



los establos para ir a parar a una plaza con una fuente y un francotirador apostado en una torre. Arranca el **póster de la izquierda** y llega hasta el **carro repleto de explosivos** que debes empujar hasta dejarlo pegado a la pared posterior de las celdas de la comisaría.

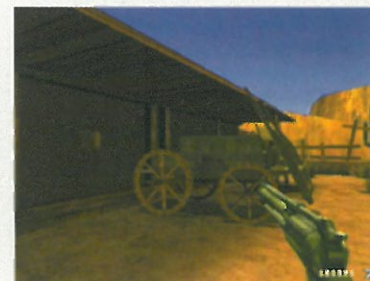
Ahora sí entra en dicho edificio, arrancando el **cartel** que hay al lado de la puerta, y busca un baúl que guarda un **barril de pólvora**. Tienes que formar una larga mecha que vaya desde el interior de la comisaría hasta el carro de explosivos, de manera que el inicio de la mecha esté situado bajo una de las lámparas del techo. Regresa al interior de la comisaría y desde una distancia prudencial dispara a la lámpara que haga prender la mecha, provoque la explosión del carro y se abra un agujero en la pared que permita la huida de Ramona.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Rescata a Ramona de la celda

La puerta que estaba cerrada en la calle principal, frente a la comisaría, se abrirá y de ella saldrán varios pistoleros. Cárgatelos y sigue por allí donde te espera un comité de bienvenida bastante numeroso. Al avanzar oirás cómo una chica situada en lo alto de un edificio a la derecha pide socorro. No entres a lo loco ya que te saldrá al paso un bandido y otro te disparará desde el edificio de enfrente. Para salvar a la chica dispara a las dos **cubas llenas de agua** que hay sobre la paja en llamas.



OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Apaga el fuego de la paja y rescata a la chica

Vuelve a la calle y recoge la **armadura** que está oculta en los establos de enfrente. Luego mata a los pistoleros apostados en el resto de edificios de la calle y arranca el **cartel** que hay pegado en la pared lateral del almacén. Si andas escaso de balas sube al piso de arriba de dicho edificio para conseguir una caja de **munición para el rifle**. Continúa por la calle principal cuando gire hacia la derecha y activarás el punto de control.

Al principio de la siguiente zona encontrarás **dos revólveres Garrett** de manera que a partir de ahora los podrás utilizar a la vez. En el edificio de la izquierda está el **quinto y último póster** que debes arrancar aunque para llegar a él tendrás que dar un rodeo.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Destruye los carteles para limpiar el nombre de Ramona (5)

Elimina a los pistoleros de la zona y adéntrate en la mina donde encontrarás una **armadura** en un recoveco de la derecha. Al salir al exterior por el otro lado verás al Coronel a la izquierda quien correrá para meterse en un edificio y llamar a sus refuerzos. La mina es un buen lugar desde el que hacer frente al ataque de tus enemigos.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Elimina al Coronel

Dentro del edificio más cercano a la salida de la mina encontrarás una **armadura** en el piso superior y



munición para el revólver en el inferior. Llegas hasta la otra cabaña y acciona la palanca para realizar un cambio de agujas en las vías.

Regresa al interior de la mina y empuja la vagoneta para que se estampe contra los maderos que tapaban la entrada a la segunda mina. Entra allí para encontrar el **Cristal Temporal**.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Recupera el Cristal Temporal

Enseguida aparecerán dos **TimeSplitters** que serán reemplazados si los matas así que corre fuera y busca el **portal temporal** semioculto al final de la rampa más baja, frente a la catarata.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 7 - 1972 ATOM SMASHER

PROTAGONISTA: HARRY TIPPER
EQUIPO INICIAL: NADA

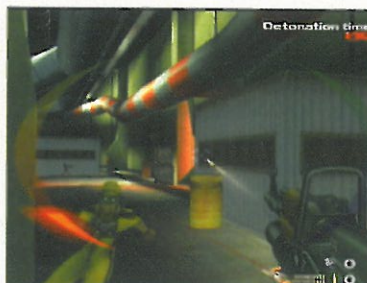
Esta misión es a contrarreloj así que procura actuar con rapidez y precisión. Dispones de dos minutos y medio a los que hay que ir sumando otros dos minutos cada vez que sea desactivada una de las cinco bombas. Cuando tomes el control del agente secreto espera a que el descontrolado láser abra la puerta y pasa



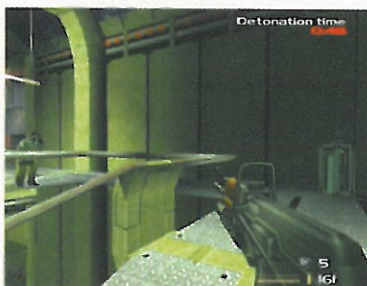
rápidamente por ella. Como estas desarmado será mejor que hagas lo siguiente para eliminar a los esbirros de Khallos que te esperan fuera: toma el control de las cámaras de vigilancia gracias al **joystick** y utiliza la ametralladora que tiene la tercera para matar a uno de los guardias. Los otros dos se acercarán para averiguar qué le ha pasado a su compañero de modo que se convertirán en presas fáciles. Coge la **conexión temporal** del suelo y pulsa el botón para que se abra la puerta. Sigue el pasillo hasta el final



sin desviarte y sin preocuparte por las cámaras de vigilancia ahora que los enemigos están muertos. Acércate al científico situado al lado de la **bomba** para que la desactive y te proporcione dos minutos más de tiempo. Ve ahora al lugar donde eliminaste a los guardias para recoger una pistola con silenciador y pulsa el botón que abre la puerta. El siguiente pasillo está plagado de secuaces de Khallos así que elimínalos



rápido y no te entretengas con tiroteos demasiado prolongados. Piensa que los que van equipados con monos negros suelen llevar **dos pistolas con silenciador** que podrás recoger y utilizar cuando los mates. Alcanza el final del pasillo y abre una nueva puerta gracias al interruptor para acceder a una habitación con otra **bomba**. Dispara a los enemigos que llegarán por otro pasillo de manera que protejas al científico y éste te lo agradezca desactivando la **bomba**. Al final de dicho pasillo hay una ametralladora estática así que antes de seguir por allí



hazla explotar a base de disparos. La siguiente sala la vigilan tres esbirros de Khallos mátalos antes de hacer girar la **rueda de la tubería**, recoger las **minas por control remoto** y agenciarte un **extintor**. Sube las escaleras para activar el punto de control y mata a los dos enemigos que quedan en la zona, uno de ellos equipado con un **rifle de francotirador**. Apaga el fuego con el extintor para que se abra la enorme puerta cortafuegos. Elimina al vigilante que hay sobre el contenedor y al que saldrá de dentro cuando te acerques. Hazte con la **armadura** y con su **rifle Soviet S47** y avanza por el pasillo matando a quien te encuentres. Dentro de uno de los contenedores hay una **caja de granadas** pero tu objetivo son las habitaciones de los lados. Entra primero en la de la derecha para mover la rueda de la tubería de forma que cortes el vapor que daña a quien

entre en la sala de la derecha. Vigila con la ametralladora y con los enemigos que aparezcan a tu espalda cuando vayas a entrar en dicha sala.

Activa la **consola** y haz lo siguiente: mueve el imán siguiendo el curso de la **bomba** de debajo e intenta capturarla manteniendo pulsado **R1**. Cuando la hayas atrapado muévela al contenedor de la derecha y suelta **R1** para que caiga, se desactive y obtengas dos minutos extras de tiempo. De vuelta al pasillo te retrasarán



más obstáculos, incluida una ametralladora estática y un fuego que debes apagar con los extintores para que se abra la puerta. Elimina a los dos francotiradores situados en posiciones altas, uno al frente y otro al final del pasillo de la izquierda. Te aconsejamos no utilizar el elevador de la derecha ya que conduce directamente a una ametralladora estática. En vez de eso dirígete hacia la izquierda por el pasillo en forma de U, recogiendo una **armadura** dentro de un contenedor y cargándote a los esbirros de Khallos del fondo para que uno de los dos científicos que se encuentran escondidos en el último contenedor acepte desactivar otra de las **bombas**. Abre la puerta gracias al interruptor de la izquierda y ve por la izquierda ya que las barreras de láser te impiden continuar en otra dirección. Cárgate a los tres enemigos que te separan del científico que desconectará la quinta y última de las **bombas**. ¡Se acabaron las prisas!





OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Desactiva las bombas (5)

Baja la palanca del panel que hay detrás del científico para abrir una enorme puerta y regresar a una zona anterior pero a través de un piso superior. Mata a los dos vigías del fondo y cruza la tubería de la izquierda con cuidado de que no te dañe ninguno de los tres chorros de vapor.

Pulsa el pequeño **botón rojo** de la izquierda para apagar los incendios antes de pasar por la siguiente puerta. Sigue el pasillo calándote hasta los huesos y destruyendo la ametralladora estática para llegar a una cabina de control. Activa el panel para hacer desaparecer las barreras láser que viste anteriormente y sal por la puerta cercana si quieres para conseguir una **armadura**.

Regresa hasta el lugar en el que estaba el obstáculo que acabas de hacer desaparecer y cuando te acerques a la **armadura** del fondo aparecerá un grupo de secuaces de Khallos. Mátalos y continúa un poco más para que te ataquen varios *TimeSplitters* de frente y el propio Mr. Khallos por detrás. Concentra tus disparos en éste último ya que al matarlo podrás obtener el **Cristal temporal**.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Elimina a Khallos

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Recupera el Cristal Temporal

No te molestes en responder los ataques de los alienígenas y corre para bajar las **tres palancas** que activan el reactor.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Activa el reactor

Cuando hayas hecho esto último aparecerá el portal temporal en el centro de la sala.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal

Si has conseguido que científicos que trabajaban para Mr. Khallos

sobrevivieran a la masacre, también habrás superado el último objetivo de la misión.

OBJETIVO SECUNDARIO

COMPLETADO: Minimiza las bajas científicas (3)



MISIÓN 8 - 1930 AZTEC RUINS

PROTAGONISTA: CAPTAIN ASH

EQUIPO INICIAL: PISTOLA LUGER Y CONEXIÓN TEMPORAL.

Sube la rampa sin hacer caso del inofensivo mono que huye y en la siguiente zona mata al que se encuentra situado sobre el muro ya que desde esta posición suelen lanzar explosivos. Sigue por el camino de la izquierda, ignorando el peligroso panel de abejas. Mata a los dos nativos que te salen al paso y recoge una **ballesta** del suelo: utilízala a menudo para ahorrar balas.

En esta nueva zona hay otro panel y un fuego donde puedes prender las flechas de la ballesta. Hazlo y comprueba la efectividad de una saeta en llamas contra el panel. Por desgracia si cambias o recargas el arma, las flechas se apagarán y tendrás que regresar para volver a encenderlas.

Cuando intentes continuar pasando por al lado del panel destruido te interceptará un golem de madera: una flecha ígnea será suficiente para que se carbonice. Al fondo verás una puerta redonda cerrada de momento y custodiada por un nativo. Elimínalo y continúa por el túnel de la derecha



hasta alcanzar otra área en ruinas con un nuevo panel y otro fuego donde prender las flechas de la ballesta. El único camino interesante es el más alejado del lugar por el que llegaste. Sabrás que es el correcto porque tienes que subir un tramo de escaleras y algo más adelante podrás ver a través de una ventana a dos monos y un panel.

Por fin llegarás a una pequeña explanada con **seis columnas**. Mata primero a los dos monos que lanzan bombas y después intenta resolver el rompecabezas que se te plantea. Cada columna tiene una parte giratoria con cuatro símbolos pintados en ella: tienes que hacerlas girar para que los símbolos de cada columna coincidan con los símbolos de las columnas contiguas. No te entretengas mucho en el proceso porque los nativos no dejarán de "visitarte". Cuando hayas resuelto el rompecabezas se abrirá la puerta redonda situada sobre la rampa de la



siguiente zona y por la que aparecerán un par de indígenas. Cárgate tanto a los dos nativos como al panel (hay un fuego cerca, subiendo las escaleras) y no olvides recoger la **armadura** oculta bajo la rampa.

Llegarás a un puente de madera: anda un poco y gírate hacia la izquierda para eliminar al traicionero mono. Crúzalo y al final del túnel encontrarás un mecanismo que al accionarlo abrirá la primera puerta redonda. Regresa hasta allí, matando a la gran cantidad de nativos que intentarán cerrarte el paso y déjate caer por el agujero del suelo.

Avanza un poco por el túnel para activar el punto de control y para encontrar el templo perdido.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Encuentra el templo perdido

Antes de cruzar el puente de madera mata a los dos monos que lanzan bombas: uno está a la izquierda y el otro a la derecha, más cerca. Elimina también a los nativos que te dan la bienvenida en el interior del recinto sagrado y al bajar la largas escaleras verás como desaparece el Cristal Temporal. Busca bajo el hueco de la escalera un mecanismo que abre un pasadizo secreto y antes de continuar por allí hazte con la **armadura** cercana.



Baja las escaleras cargándote a más indígenas (a uno lo puedes alcanzar a través de un boquete) para llegar a una amplia sala repleta de columnas. Sobre una de la izquierda y otra de la derecha están apostados sendos monos. Mátalos a distancia y al adentrarte te atacará un golem de piedra por la izquierda. Es invulnerable a las flechas y a las balas así que la única manera de deshacerte de él es engañarlo para que caiga en alguna de las trampas del suelo: cuando esté colocado sobre una de las trampillas pisa la baldosa correspondiente para que se abra. Haz lo mismo con el golem de la derecha y accede al otro lado de la sala bien por el pasillo, bien por entre las ruinas. Allí te esperan otros tres monos bombarderos y dos golems más. De las dos puertas que encontrarás, una conduce a una **armadura** y la otra te permitirá continuar adentrándote en el templo.

Vigila con las tres trampas de pinchos: acércate a ellas para activarlas y cuando se retraigan pásalas rápidamente. Llegarás a un nuevo puente de madera donde quedarás atrapado. Recoge el **rifle antiguo** y fíjate en los **7 rostros de piedra**: cada cierto tiempo uno de ellos se girará mostrando dos ojos rojos así que

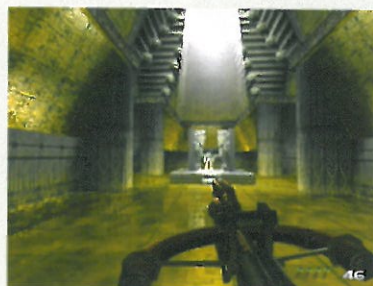


dispáralos en ese momento para evitar que te alcancen sus rayos. Cuando hayas destruido todas las caras podrás continuar.

Alcanzarás una pendiente con hogueras a ambos lados: en cuanto empieces a bajar te perseguirá una enorme roca esférica como en la película *En Busca del Arca Perdida*.

Así que no pierdas tiempo y corre para alcanzar el pasillo a la derecha del final de la pendiente.

Por fin llegarás a la sala donde se encuentra el **Cristal Temporal**, aunque se encuentra custodiado por tres golems de piedra.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Recupera el Cristal Temporal

Por suerte, en la zona izquierda hay un **lanzagranadas** gracias al cual podrás eliminar al trío de colosos. Busca el **portal temporal** en cuanto hayas acabado con el último golem si no quieres vértelas con los *TimeSplitters*.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Derrota a los golems (7)

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 9 - 2315 ROBOT FACTORY

PROTAGONISTA: GRETEL MK II

EQUIPO INICIAL: PISTOLA SCIFI, AUTORIFLE DE PLASMA Y CONEXIÓN TEMPORAL.

Elimina a los dos androides que entrarán por la puerta y vigila con el rebote de las balas ya que la habitación es muy reducida. Al salir al pasillo se materializarán otros tres robots así que cuando te los cargues ve hacia la izquierda y entra en la sala del fondo. Hay varios androides quietos y un haz de luz recorre la habitación: dispara al mecanismo del que surge el láser para provocar una destructiva explosión y remata a los androides supervivientes.



Accede a una nueva sala y antes de tomar el control de la cámara de vigilancia móvil armada recoge la **armadura**. Gracias a la cámara puedes disparar a cualquiera de los cuatro detonadores que hay a los lados de la barrera energética verde. Cuando haya desaparecido pasa por allí, hazte con las **granadas de plasma** para el autorifle y acciona la **palanca** para activar un puente.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Logra acceso al área de procesamiento interior

Regresa al pasillo cargándote a todos los androides que se materialicen y pasa de largo la sala inicial para llegar a otra habitación. Las dos torretas fijas sólo pueden ser destruidas cuando están activas así que dispara a sus cañones cuando estos aparezcan. La siguiente puerta da acceso a una



gran nave industrial dividida en dos zonas. De momento sólo tienes acceso a una de ellas que se encuentra vigilada por dos torretas fijas, dos duros pero lentos robots y dos cámaras de vigilancia móviles y armadas. Ya sabes cómo destruir las torretas, con las cámaras basta un disparo y con los robots es mejor utilizar un par de granadas.

Cuando hayas acabado con toda la vigilancia, accede a la siguiente habitación, al fondo de la nave donde te esperan otras dos torretas fijas. Elimínalas y haz lo mismo con el lento robot que patrulla la próxima sala. Aparecerán más androides al acercarte a la rampa así que mátalos y sube por ella.

Cárgate la torreta fija y cruza el puente que activaste anteriormente acabando con toda la resistencia que se te presente. En el siguiente pasillo conocerás un nuevo tipo de enemigo: una mina voladora.



Destruyela antes de que se acerque mucho y baja la siguiente rampa para encontrar el primero de los cuatro nodos de energía que debes destruir cuando obtengas el instrumento necesario. Pero primero elimina tanto a los dos robots lentos de las habitaciones contiguas como a las minas voladoras de esta sala. Recoge las dos **pistolas láser** que llevaban los robots y la **armadura** escondida bajo la rampa. Accede al otro lado de la

nave por cualquiera de las dos habitaciones contiguas (que no te sorprendan las minas voladoras) y deshazte de la resistencia formada por un pequeño robot, una torreta fija que se convierte en un peligroso androide y dos cámaras de vigilancia móviles. Acércate al pedestal en el que flota un extraño instrumento: es la **ElectroHerramienta**.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Localiza la ElectroHerramienta

Mata a los androides que aparecen al coger la ElectroHerramienta y regresa hasta donde estaba el **nodo de energía** para destruirlo. Se materializarán más robots así que acaba con todos para que desaparezca la barrera energética roja que está sobre la rampa.

El siguiente largo pasillo lo patrulla un robot lento, una torreta móvil y varias cámaras de vigilancia: acaba con ellos





y luego hazte con la **munición para el autorifle** y la **armadura**. Aparecerán más androides cuando te acerques al final del pasillo, donde verás un pedestal con otra **ElectroHerramienta**. Destruye las cámaras de vigilancia móviles y las minas voladoras antes de tomar el

control de la única cámara superviviente gracias al joystick. Desplázala hasta la siguiente sala donde se encuentra el **segundo nodo** protegido por un escudo energético: dispara a los tres vértices del nodo para que explote y desaparezca la barrera de energía roja. Al sobrepasar ese punto se activará

el punto de control. El siguiente **joystick** te resultará muy útil ya que gracias a él controlarás a la cámara de vigilancia armada móvil de esta sala. Haz que se acerquen los enemigos y destrózalos a distancia.

Pero ten en cuenta que la cámara es vulnerable y un disparo la destruiría. Pon en marcha esta táctica con la torreta móvil de la sala circular y



con el robot lento que aparecerá. Con la mina voladora y la torreta fija no hará falta. El siguiente nodo de energía está protegido por otro robot lento, una torreta móvil y diversos androides que aparecerán. Recoge la **armadura** situada bajo la rampa y súbela para activar

el **panel** que controla la grúa. De esta forma moverás el **nodo** y lo podrás destruir.

Elimina a los androides que aparezcan y activa el siguiente panel para mover el cuarto nodo de energía. Ten cuidado con los tres robots lentos que patrullan las pasarelas de la siguiente nave ya que dos de ellos van equipados con lanzacohetes teledirigidos. Cárgate a los tres y recorre la pasarela desviándote por la rampa de la derecha ya que una barrera de energía roja te impedirá continuar recto. Destruye la torreta móvil cuando llegues a ras de suelo y hazte con la **armadura** oculta bajo la rampa que acabas de bajar.

Accede al otro lado de la nave industrial a través de la rampa de enfrente donde te esperan dos torretas móviles, una **ElectroHerramienta** y otra **armadura** bajo la rampa. Antes de activar el





siguiente panel pasa por la puerta para recoger el **lanzacohetes teledirigidos**. Cuando los tengas acciona el panel para poner en marcha un transporte que se situará debajo del **nodo** provocando su explosión.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Sobrecarga los nodos de energía con electricidad (4)

No ha sido muy buena idea ya que se materializará un auténtico ejército de androides y robots lentos así que lucha con valentía... o regresa a la sala circular y toma el control de la cámara de vigilancia armada para destruir todo lo que intente acercarse.

Cuando por fin logres acabar con absolutamente todos tus enemigos desaparecerá la barrera de energía roja, así que pasa por allí y accede al núcleo de la factoría.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Encuentra el núcleo de la fábrica

Impresionante, ¿verdad? Pues no te quedes contemplando durante mucho rato el armatoste que te recibe y lánzale misiles como un poseso. Si se



te gastan puedes recoger las cajas de misiles que aparecen periódicamente en el lado derecho de la sala. No te dejes sorprender por los androides que de vez en cuando se materializan y acaba con este enorme enemigo.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Acaba con el Operario

Al derrotarlo sube por una de las pasarelas laterales al piso superior donde se encuentra el **último Cristal Temporal**.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Recupera el Cristal Temporal

Sin perder tiempo vuelve al piso de abajo donde habrá aparecido el portal temporal.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Escapa a través del portal temporal



MISIÓN 10 - 2401 SPACE STATION

PROTAGONISTA: SGT. CORTEZ

EQUIPO INICIAL: AUTORIFLE DE PLASMA Y CONEXIÓN TEMPORAL.

Equípate en seguida con el autorifle porque comienza la diversión. Aparecerá un enjambre de abejas y un **Timesplitter** lanzarrayos que será sustituido en cuanto lo mates, así que déjate caer a una de las plataformas del nivel 2 donde podrás hacerte con



alguna de las **dos armaduras** o recoger **munición para el autorifle**. Accede después al nivel 3 por alguna de las puertas y activa las **tres terminales operativas** del pasillo circular para iniciar la secuencia de autodestrucción.



OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:

Activa la secuencia de autodestrucción

A partir de este momento dispondrás de 7 minutos para escapar de la estación espacial. Regresa por cualquiera de las compuertas a la sala interior y pasa por la puerta que lleva al hangar. Mata a los dos alienígenas armados con autorifles y pulsa el botón para que aparezca el ascensor que te llevará al nivel 4.

Pasa por la puerta de la derecha donde te esperan más aliens, una **armadura**, **granadas de plasma** y dos **trajes ambientales**. No te olvides de coger uno de los trajes y vuelve hacia atrás, pasando por la puerta a la izquierda del ascensor en dirección al hangar. Destruye la ametralladora estática y acaba con todo enemigo que te salga al paso tanto en esta sala como en las siguientes.



Pasa de largo el elevador, cruza más habitaciones (cuidado con la ametralladora) hasta llegar a una sala de despresurización. Sal al espacio cuando se abra la puerta correspondiente y toma el control de la **batería antiaérea** para destruir las 20 naves necesarias.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Derriba las naves TimeSplitter que llegan (20)

Recoge la armadura cercana y regresa por donde viniste para desviarte por el pasillo que conduce al elevador para ir a parar frente a una estantería para una **armadura**, una **minigun** y una **ametralladora estática**. Equípate con la nueva adquisición armamentística y acaba con todo alienígena que ose atacarte.

Continúa por el pasillo de la izquierda y pasa por una puerta para llegar a una sala circular vigilada por una ametralladora estática. Pulsa el botón para que aparezca el ascensor al cabo de unos (eternos) segundos y móntate para llegar tras un lento descenso al nivel 4 donde espera tu nave y varios alienígenas. No pierdas el tiempo con ellos y entra en la nave para escapar.

OBJETIVO PRINCIPAL COMPLETADO:
Escapa de la estación espacial



TONOS

Envía un mensaje al **5099** con el código **plt** y el código del tono que quieras.

54210	Fiesta pagana Mago de oz
62067	Chihuahua coca-cola
54213	que la detengan David Civera
54217	asereje Las ketchup
54231	A dios le pido Juanes
51003	el bueno el feo y el malo cine
60042	Sultans of swing Dire Straits
59018	samba de janeiro - Bellina
59020	The Bad Touch - Bloodhound Gang
59022	Sometimes - Britney spears
59023	Stronger - Britney Spears
59026	Walking away - Craig David
59027	Walk of life - dire straits
54000	Bailando - astrud
54001	macarena - Los del rio
54002	vespa espacial - luna pop

¡¡ESPECIAL NAVIDAD!!

Feliz Navidad - Boney M	58000
Fum fum fum	58002
Noche de paz	58003
Adeste Fideles	58004
Last Christmas - Wam	58014
So this is Xmas - John Lennon	58017
All i want for Xmas - Mariah Carey	58018
I wish it could be c... - Wizard	58049
Have yourself a litl...	58031
Here comes Santa Claus	58032
I saw mommy kissing	58033
It came upon a midnight	58035
It's beginning to loo	58036
Merry Xmas everybody	58037
O come all ye faithfull	58038
Oh Christmas tree	58039
Silent nighth	58042
We wish you a merry...	58044
Jingle bells rock	58005
Jingle bells	58006
I'll be home for Christmas	58034



PAPAPAGA

LA PESADILLA DE TUS PADRES
http://planetstation.papapaga.com

MINILOGO

Envía un mensaje al **5077** con el código **pek** (espacio) y el CÓDIGO del mini logo que quieras

PESO	PCHIN
PCARA	PCOMECOCO
PCARA1	PCIRCUL
PDEPFUT	PFLOR
PESTRELLITA	PHOJAMARI
P3YING	PPERRITO
PBYNEGRO	PCORAZON
PCALavera	PGEMELOS
PRANA	PALIEN2

Iconos + nombres



Envía un mensaje al **5077** con el código **logos** (espacio) TU NOMBRE SEGUIDO DEL CÓDIGO DEL MINILOGO SIN LA "P"

EJ. logos ALECOMECOCO

LOGOS

Envía un mensaje al **5077** con el código **psl** (espacio) y el n° del logo que quieras.

espermanav	Spnoeles
maburres	espermanav1
cuñaroo	amonavidad
odilogoo	findeanyo
felizanyo3	telara
dragonnavidad	bolas
guarana	botellas
caras	etojos
brindis	amornavidad
guarana	cocoanyo
moulin	felizanyo2
campanillas	spider
cartmananyo	rasta
espermanegro	angeldiablo
pop	yoda2
carbon	naranjo
kennyanyo	piolinnav
danceguys	futubender
mosca	sing
etelefono	comite
bartanyo	regalos3
dracula	mironnevado
kylie2	felizanyo1
esperman1na	apuntanoel

Frases Célebres

SI QUIERES RECIBIR UNA FRASE CÉLEBRE EN TU MÓVIL ENVIÁ LA PALABRA **dichos** AL **5077**

Chat

¿QUIERES CONTACTAR CON LA PEÑA MÁS DIVERTIDA Y CACHONDA DE ESPAÑA?

ENVIÁ **mgustas** AL **5099** Y CONTACTA CON TODOS ELLOS!!

Nombre

SI QUIERES QUE TU NOMBRE APAREZCA EN TU MÓVIL ESCRIBE **names** ESPACIO Y EL NOMBRE QUE QUIERAS Y ENVIÁLO AL **5077**



Pon!@ a 100

Y DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!! SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVIÁ EL CÓDIGO **xella1** AL **5077** SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVIÁ EL CÓDIGO **xell1** AL **5077**

Frases para ligar ♥ ♥ ♥

¿ERES TÍMIDO Y NO SABES CÓMO LIGAR? ¿ESTÁS HARTO DE QUE TE DIGAN QUE NO? ENVIÁ UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **aligar** Y TE DIREMOS QUÉ FRASES DEBES DECIR PARA SER EL REY DE LA NOCHE.

Chistes

SÉ EL MÁS INGENIOSO DEL GRUPO Y HAZ REIR A TUS AMIGOS CON LOS MEJORES CHISTES.

ENVIÁ UN MENSAJE AL **5077** CON UNA DE ESTAS PALABRAS:

VERDERONES MACHO
PC1 PEDO
VARIOS FEM

POR EJEMPLO: ENVIÁ PC1 SI QUIERES UN CHISTE INFORMÁTICO

Interpretacion de los sueños

ENVIÁ LA PALABRA **zzzz** (ESPACIO)Y LA PALABRA QUE DEFINA LO QUE HAZ SOÑADO AL **5077**

Horóscopos

ENVIÁ LA PALABRA **hrsc** (ESPACIO)Y TU SIGNO AL **5077**

Piropo

SI QUIERES QUE SE DEBRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI, ENVIÁLE UN PIROPO. MANDA UN MENSAJE AL **5077** CON EL TEXTO **tupiropo**

Colmos

MANDA UN MENSAJE AL **5077** CON EL TEXTO **colmo3**

Ley de Murphy

MANDA UN MENSAJE AL **5077** CON EL TEXTO **ley8** Y TENDRÁS LA LEY DE MURPHY EN TU MÓVIL

Refranes

SI QUIERES RECIBIR UN REFRÁN ENVIÁ EL CÓDIGO **refr2** AL **5077**

Tao pensamiento chino

SABIDURIA CHINA EN TU MÓVIL ENVIÁ LA PALABRA **tao10** AL **5077**

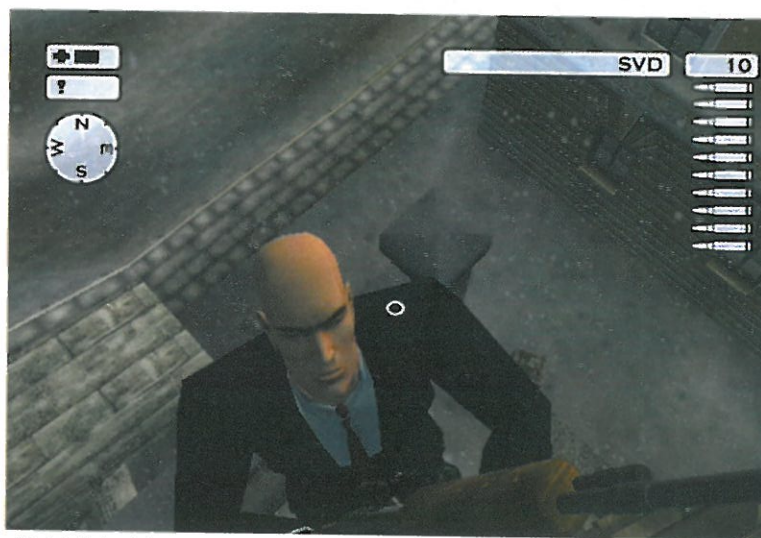
Adivinanzas

ENVIÁ LA PALABRA **adiv** AL **5077** Y DEMUESTRA TU INTELIGENCIA

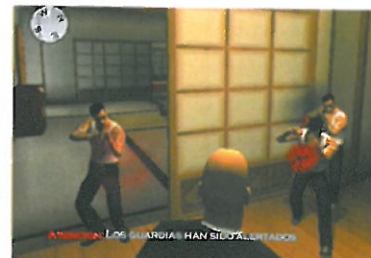
Calvo, armado y cabreado

Hitman 2: Silent Assassin

Cójase el concepto de MGS y póngase al protagonista al otro lado de la ley. El resultado es *Hitman 2*, un juego que lleva las palabras 'actuar con sigilo' hasta sus últimas consecuencias



47 viajará desde la nevada Rusia al soleado Afganistán... no debe ganar para Biodramina.



Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Io - Interactive**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

En el papel del frío y muy calvo señor 47 (7 para los amigos), deberemos eliminar silenciosamente a los objetivos que se nos asignan, intentando de paso encontrar a nuestro confesor... y es que ser un asesino no significa ser un mal cristiano. El planteamiento de *Hitman 2* está más visto que las amígdalas de los

concursantes de OT, pero lo que hace al juego innovador es que el sigilo es una auténtica necesidad (vamos, que no es más fácil solucionarlo todo dándole al gatillo), ya que el más mínimo ruido, retraso o fallo hace que tus futuros asesinados huyan o eliminen a quien debías rescatar.

Y es que destaca la IA de los guardas, capaces de reconocerte si no has elegido un disfraz adecuado (nota de la revista: no te disfraces de mafioso en Japón, nuestro calvo no tiene aspecto asiático), por no hablar de la enorme cantidad de maneras que hay de resolver cada situación, detalle que alarga mucho la vida del juego. Si a esto le añadimos una parte técnica notable (a la que sólo puede achacársele la rigidez de la cámara en algunos momentos), nos damos cuenta de que *Hitman 2* es una de las aventuras más interesantes de estas Navidades.

► El señor 47 podrá almacenar en la iglesia que le sirve de casa las armas que traiga de las distintas misiones. Y es que uno de los alicientes del juego es conseguir todas y cada una de ellas para... digamos... mejorar la decoración.



Turismo criminal

A nuestro asesino favorito le obligarán a realizar sus sangrientos trabajitos en los lugares más recónditos del planeta: viajaremos desde la fría Rusia hasta un Japón infestado de ninjas y triadas criminales; pasando por la pintoresca (y muy mafiosa) Malasia, sin olvidar nuestra base en Sicilia. Los programadores han ambientado estos lugares hasta el más mínimo detalle, así que no perdáis ojo.



- Múltiples formas de avanzar
- La ambientación
- La cámara te deja vendido

Ambientación 6
Gráficos 5
Jugabilidad 8
Duración 10
Vidilla 8

8,5



Camino a la destrucción

Red Faction 2



Ni las bases militares de Sopot City se libran de la 'calurosa' visita de la Red Faction.

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Volition**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Una vez probada y exprimida la versión final de *Red Faction 2*, es sorprendente comprobar que las

mejoras más espectaculares respecto a su antecesor no se dan a nivel técnico, sino en un renovado sistema de control. Sus desarrolladores han utilizado todos los controles del *DualShock* para conseguir uno de los manejos más intuitivos y

Sus desarrolladores han conseguido uno de los manejos más intuitivos y realistas jamás vistos

realistas jamás vistos en un *shooter*. El mejor ejemplo de esto lo encontramos a la hora de lanzar granadas: de un modo similar a *Halo*, nuestro personaje podrá lanzar bombas de mano de forma independiente... pero sólo si está utilizando una única arma: si está usando una pistola en cada mano (lo cual pasa bastante a menudo) dicha función estará desactivada, por aquello de que los seres humanos sólo tienen dos manos y eso de tirar granadas con

la boca puede acabar provocándote un *look dental* a lo 'Cuñao'.

Otra mejora que presenta el juego es el diseño de los enemigos, que

ahora son más variados y amenazantes. En ese sentido destacan sobre todo unos jefes finales con mucho carisma, lo cual no es de

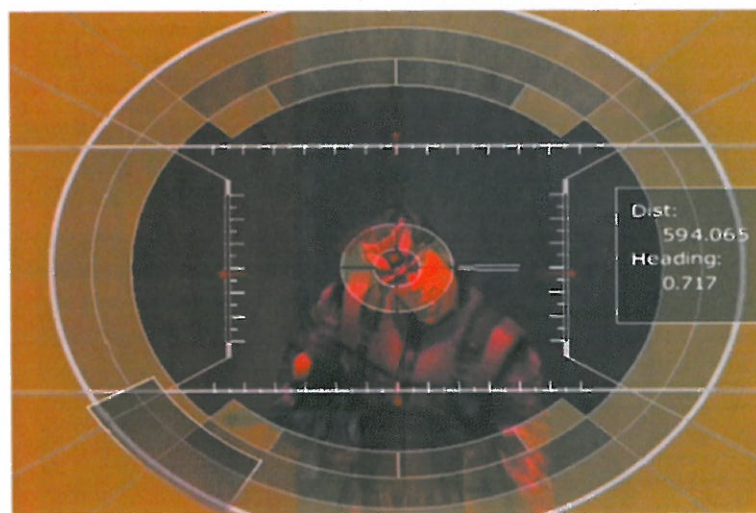
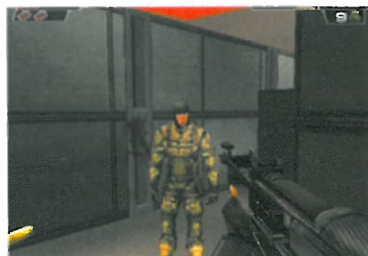
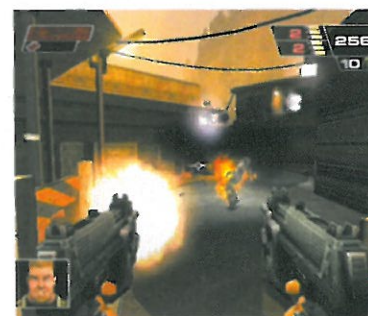
Esta segunda parte de *Red Faction* ofrece más armas, más vehículos y muchos, muchos más escombros que su primera parte. No apto para cardíacos



Nuestro protagonista, Alias, ha encontrado una nueva instalación que 'reestructurar'. En unos minutos de ese edificio no quedará nada.



► *Red Faction 2* incluye varias armas nuevas, pero la más mortífera continuará siendo el Rail Driver, capaz de ver y disparar a través de las paredes. Lástima que no haya vestuarios de chicas en el juego.



Estos son los cuatro vehículos que te permitirán aniquilar fascistas en Sopot City... ¡buena caza!



► **Caza Aesir**
Ideal para enviar al olvido a todo bicho viviente (y no va por Yola Berrocal). Sólo deberás preocuparte de disparar mientras otro miembro de tu escuadrón pilota.



► **Minisubmarino Newt-700sx**
Con él deberás misilear a tus enemigos y procurar que no te alcancen las cargas de profundidad.



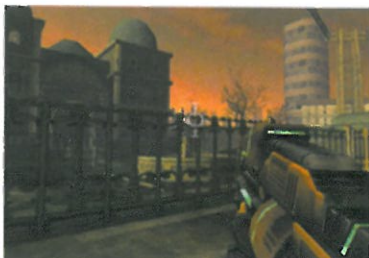
► **Tanque Armado**
Ideal para excursiones urbanas. Con unos disparos de cañón, las barreras que pongan tus enemigos se derretirán como fans adolescentes en un concierto de David Bisbal.



► **Armadura de Combate**
Nuestra favorita: control total de movimiento, dos ametralladoras, misiles, granadas incendiarias... posiblemente las fases que pasemos en este engendro sean las mejores del juego.



Aquí tenéis un ejemplo práctico de ese mal degenerativo que ataca a todos los personajes. ¿Qué les pasa en el cuello?



No, no estamos ante un *Resident Evil*. Es que aquí también hay zombies hambrientos.

extrañar teniendo en cuenta que la historia de *Red Faction 2* es bastante profunda. De todas formas las animaciones de los personajes tienen un detalle un tanto peculiar, y es que fuera de las escenas de vídeo todo el mundo, sean amigos o enemigos, ladean la cabeza continuamente... ¿serán todos imitadores de Jesús Hermida?

Este *Red Faction 2* hace que sea difícil elegir cual es el mejor shooter subjetivo para PS2

He derrumbado demasiado

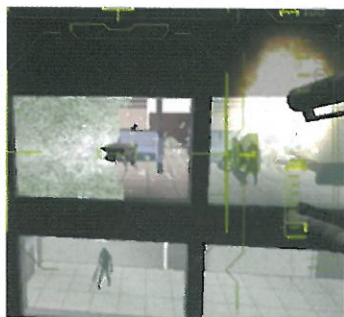
El mes pasado os avanzamos que el sistema *Geo-Mod* (que, como sabéis, permite ser diseñador de interiores con diploma de la Academia de Decoración a Bombazo Limpio) tiene en esta ocasión mucha más importancia que en su antecesor, pero esto provoca uno de los principales defectos del juego: que muchas veces no sepamos por dónde avanzar al no haber destruido una parte concreta del decorado... y lo que es peor, podemos quedarnos sin munición a base de intentar demoler paredes

demasiado sólidas.

Pero nada de esto empaña la magnífica labor realizada por Volition (¿de verdad estos tipos son los mismos que hicieron *Summoner?*), consiguiendo que se haga difícil elegir cuál es el mejor shooter subjetivo para PS2... y es que *Medal of Honor: Frontline* y *TimeSplitters 2* suponen una dura competencia. Lo que está claro es que *Red Faction 2* tiene calidad más que de sobra para aspirar al trono...



El escuadrón persigue al Dictador Victor Sopot con vehículos de toda clase. Procurad que no se produzcan bajas inocentes.



Multitud de armas y vehículos
El carisma de los personajes
Grandísima ambientación



A veces no se sabe por dónde continuar
¿Por qué tiene que acabarse?

Ambientación 9,5
Gráficos 9
Jugabilidad 9,5
Duración 8,5
Vidilla 9,5

9

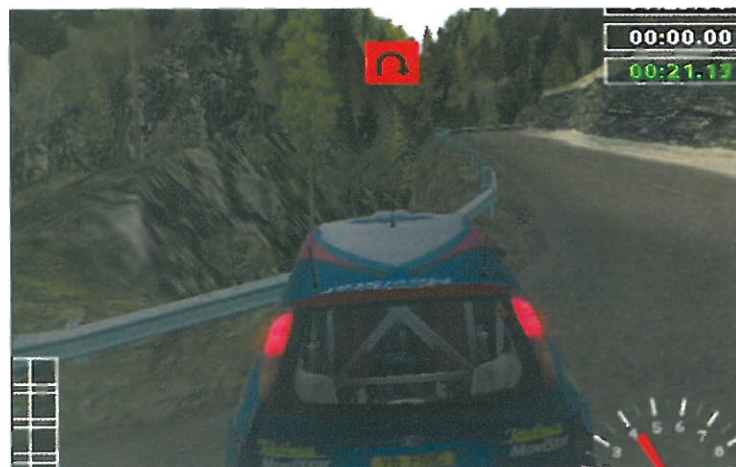
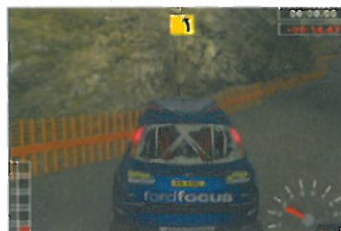
Un Mundial como jamás habías imaginado

WRC II Extreme

La pugna por el cetro de los juegos de rallies se recrudece con la llegada a las tiendas de *WRC II Extreme* con el firme propósito de destronar a *Colin McRae 3*



Los destrozos en tiempo real en los coches nos obligarán a 'disfrutar' a veces de aire acondicionado de serie.



Las indicaciones en pantalla son fundamentales: "¿La derecha es la del tenedor?"



Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Evolution Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

El mes pasado nos hacíamos eco de las excelencias del *Colin McRae 3*... y ahora

el esperadísimo título de Codemasters va a entrar en una batalla cruenta con su más directo competidor en el género rallístico para PS2, *World Rally Championship* de Evolution Studios, cuya segunda parte (apostillada *Extreme*) promete dejar el listón muy alto.

El juego, como ya ocurrió en su primera parte, cuenta con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallies organizado por la FIA (Federación Internacional de Automovilismo), con todo lo que ello

Donde de verdad se aprecia su nivel gráfico es en la recreación de los parajes

significa. Además, el juego cuenta con nada menos que once modos de juego, más que suficientes para dotarlo de una profundidad de la que carecía su predecesor.

Pero, sin duda, lo que más nos ha llamado la atención de este título es el nuevo motor gráfico que incorpora. Si, a diferencia de *Colin McRae 2*, en *WRC* no apreciábamos excesivos problemas de pop-up en la modalidad de un jugador, en esta segunda parte ya está prácticamente ausente de sus nítidos y definidos horizontes.

Sin embargo, donde de verdad se aprecia su nivel gráfico es en la recreación de los parajes por los que discurren las diferentes etapas del Campeonato. Ya sea gravilla, barro, polvo, nieve o asfalto, nuestro vehículo interpretará dichos tramos con tanta fidelidad que nuestra conducción deberá variar a la fuerza si queremos conseguir buenos resultados.



► Por fin Sony se ha decidido a implantar en Europa el juego *on-line* para PS2, y entre los primeros juegos que la compañía ha decidido que acompañen a su implementación está un *World Rally Championship On-Line*, que no sabemos si será un refrito más o menos cuidado de este *WRC II Extreme*.



¡Cuidado con los antílopes!

La partida ante *Colin McRae 2* la perdió *WRC* en el apartado del control y la manejabilidad de los vehículos, mucho más trabajada y realista en el juego de Codemasters. Sin embargo,

en *WRC II* resulta mucho más fácil e intuitivo negociar las curvas sin que vayamos continuamente cruzados por esas

carreteras de Dios, gracias a la mejorada física de los coches... aunque alejada del realismo de *Colin McRae 3*, puesto que Evolution ha apostado por un manejo mucho más arcade.

Los puristas a los que moleste esto podrán consolarse con la inclusión de los tramos oficiales cotejados con datos obtenidos vía satélite, el nuevo sistema de detección de daños (que muestra al instante todos los desperfectos que sufrimos cuando conducimos temerariamente), o incluso la adopción de las normas más

severas del Campeonato de Rallyes como son las que comportan sanciones de tiempo (demorarse demasiado en la puesta a punto del coche supone una pérdida de tiempo casi irreparable). En definitiva,

estamos ante un título que ha sabido aprovechar al máximo las posibilidades que otorga contar con circuitos y pilotos oficiales, puesto que su excelente

concepción técnica se aprecia aún más bajo el paraguas de la licencia oficial.

Resulta mucho más fácil negociar las curvas sin que vayamos continuamente cruzados

- ▲ Excelente motor gráfico
- Gran variedad de modos
- Circuitos y pilotos oficiales
- ▼ Conducción algo artificial
- Carece del carisma de Colin McRae

Ambientación 9
Gráficos 9,5
Jugabilidad 8,5
Duración 9,5
Vidilla 9

9



El punto de control es lo que veis ahí delante, y no el punto de la "i" de la valla publicitaria.



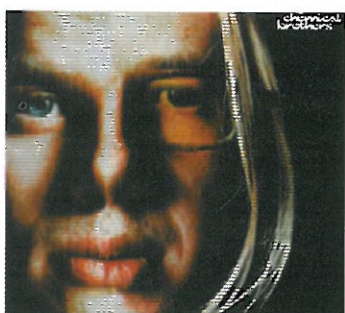
► En *WRC II* cada coche está definido con más de 20.000 polígonos. Para que os hagáis una idea, son 12.000 más que en el primer *WRC*... así que, obviamente, el nivel de detallismo que muestra el modelado de los coches, tanto en las vistas interiores como exteriores, es supremo.



Si lo tuyo no es conducir a dos ruedas, lo mejor es no apretar demasiado el acelerador en las pistas nevadas.



Estos chicos tienen química



La cañera música de *WRC II Extreme* corre a cargo de Chemical Brothers, uno de los grupos punteros de música electrónica junto con Prodigy y Orbital. Tom Rowlands y Ed Simmons, este singular dúo, se conocieron en 1989 en la Universidad de Manchester cuando ambos estudiaban Historia, y se iniciaron en la música como pinchadiscos de locales londinenses bajo el nombre de Dust Brother. Sin embargo, no fue hasta pasados unos años cuando se ganaron una merecida fama con su segundo disco, *Dig Your Own Hole* (en inglés, "Cava tu propia tumba"), que les catapultó al estrellato en 1997.

El yo-yo que salvará el mundo

Haven: Call of the King



Con esta cara se quedó el pobre Haven al saber que está infectado con un virus esclavizador.



► El Pobre Haven va a estar más estresado que un policía en la Convención Anual de Cacos de Marbella. El motivo es que los programadores le han preparado unas pruebas de lo más variaditas. En esta captura podéis ver una de las más raras, que encontramos casi al principio del juego: Haven debe ir apretando de forma correcta las teclas que le aparecen. Si acierta, la carretilla avanza; y si se equivoca vuelve hacia atrás. Ni que decir tiene que acabamos con los dedos rojos cual pimientos...



Los vehículos a disposición de nuestro héroe son de lo más variaditos. Aquí tenéis la mochila propulsora para cruzar un lago.



Los chicos de Traveller's Tales se han lanzado a realizar su primer proyecto propio, y se han arriesgado con un plataformas nada común, que combina en su desarrollo muchos géneros



Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Traveller's Tales**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**

El lanzamiento de *Haven* ha levantado bastante expectación en nuestra PS2. ¿Por qué, os preguntaréis? ¿Quizás sale Britney Spears en bikini en el tercer nivel? ¿O Christina Aguilera 'vestida' con una... eehmm... guitarra en el cuarto? Pues no, pero este título tiene calidad suficiente para hacer sombra a juegos como *Jak & Daxter* y *Ratchet and Clank*.

En esta épica historia encarnamos a Haven, un esclavo que ve cómo su planeta es arrasado por un virus del malévolo Vetch. El germen convierte a los habitantes en zombies sin personalidad, así que Haven deberá convertirse en héroe y acabar con tan despótico reinado.

Haven aporta gratas sorpresas como su potente motor gráfico, que permite el desarrollo perfecto de varios elementos en escena sin ralentización alguna o, como sucedía en *Jak & Daxter*, que los tiempos de carga sean inexistentes... Esto permite que el protagonista deambule por unos niveles amplísimos formados por

pueblos repletos de habitantes, casas, fuentes y demás elementos que colaboran para crear una atmósfera realista, a lo que ayudan los espectaculares cambios climatológicos que iremos encontrándonos.

Su jugabilidad se multiplica exponencialmente cuando descubrimos la principal arma de Haven, un original yo-yó arrojado que es ideal para atacar a distancia a los enemigos, que disponen de una trabajada IA. Además, la acción está amenazada por la obligación de recoger antídotos para no caer presa del virus, al igual que las cuidadas fases de carreras de velocidad o las de estilo shooter. A *Haven: The Call of the King* se le puede echar en cara la poca

originalidad de su historia o su mediocrísimo doblaje al castellano (las voces son una mezcla de acento inglés a lo Doña Croqueta con deje pijo a lo Ricardito Bofill), pero sus numerosas virtudes y su ajustado precio lo hacen una de las mejores opciones plataformas para estas Navidades.

Su potente motor gráfico permite varios elementos en escena sin ralentización alguna

■ Gran nivel técnico
■ Precio muuuy interesante
■ Las voces del doblaje

Ambientación 9
Gráficos 8,5
Jugabilidad 8
Duración 8
Vidilla 8,5

8,5



Esta vista interior es la más espectacular del juego, pero nos ofrece menos 'campo' de visión.



Las rectas son una oportunidad para adelantar, pero hay despistados como éste que ha dejado su monoplaa aparcado tras la pared.



Fórmula (Uno) Abierta

Formula One 2002

Nos llega ahora un nuevo capítulo de la serie *Formula One* de Sony, que se está convirtiendo en uno de los referentes arcade del género de la F-1

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Studio Liverpool**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Tal vez la F-1 sea uno de los deportes que más se presta a la simulación.

Sin embargo, la serie *Formula One* de Sony siempre ha apostado por un concepto más arcade, en oposición a las aportaciones al género de EA, prácticamente inasequibles para el jugador medio pero del agrado de los más puristas del mundillo de la conducción.

Formula One 2002 tiene, en ese sentido, una corta curva de aprendizaje, ya que desde el primer momento podemos asumir los mandos de nuestro monoplaa (que, aunque lo parezca por su nombre, no se alimenta de plátanos) y garantizarnos una posición final más o menos digna. El título creado por Studio Liverpool nos

permite adentrarnos en el circo automovilístico a través de cinco modos de juego, entre los que destaca la posibilidad de retar a nuestro compañero de escudería o a otros corredores (que, gracias a la licencia oficial, son todos reales).

Técnicamente el juego no es ninguna maravilla porque, aunque el motor gráfico más o menos aguante el tipo, se produce alguna que otra ralentización esporádica, los coches tienen un modelado muy mejorable y la extraña física de los vehículos (que reaccionan muy a la ligera ante algún imprevisto) afecta a la conducción correcta de los mismos.

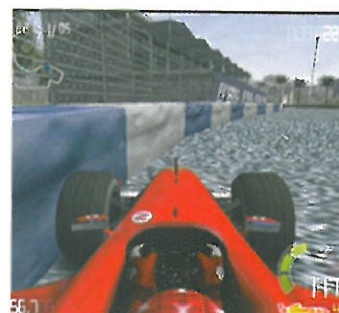


- Los retos
- Rivala demasiado kamikazes
- Modelado mediocre de los coches

Ambientación 7,5
Gráficos 7
Jugabilidad 8
Duración 7
Vidilla 6,5

7,5

Corre, que te embisto



Donde mejor se manifiesta la naturaleza arcade de *Formula One 2002* es en la IA de nuestros rivales. En lugar de hacer la mejor carrera posible, las colisiones están a la orden del día, así que hay que estar atento a sus embestidas en los virajes ya que tienen más peligro que un achuchón silicónico de Yola Berrocal. De hecho, la mejor forma de adelantar en los tramos sinuosos de los circuitos es la técnica de empujarse contra los coches que nos preceden, pudiendo colarnos así por el interior de la curva sin pasarnos de largo por culpa de la velocidad.



Lethal Skies

Persiguiendo al as de los cielos

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Asmik Ace**
Editor **Sammy**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Lethal Skies es un buen juego con un serio problema: que su competidor Ace Combat 4 en los juegos de combate aéreo prácticamente insuperable. Este juego de Asmik Ace pone sobre la mesa los mismos elementos que la exitosa saga de Namco: múltiples aviones y armas, además de unos escenarios salpicados de objetivos... pero va un pasito por detrás en todo: su control es más brusco, tiene menos cuadros por segundo y una parte sonora mediocre. Pero lo que más le aleja del título de

Namco son sus escenarios y fondos. Y es que las texturas de Ace Combat no sólo eran verídicas, sino auténticamente 'fotorrealistas'.

Pero esperad, queridos lectores: no paséis la página todavía. Hay algo en lo que este juego supera al de Namco: en realismo. ¿Alguien recuerda esos aviones capaces de transportar ¡¡75 misiles!!? Pues Asmik Ace ha ajustado tales cifras,

de manera que nuestro avión transporta más armas pero en cantidades más razonables.

Claro, que esto

provoca que haya que dedicar casi el mismo tiempo en preparar el avión que en volar. Si el mismo realismo se hubiera incorporado a los escenarios, estaríamos ante un serio competidor de la saga Ace Combat.

Hay algo en lo que Lethal Skies sí supera a la saga aérea de Namco: en el realismo



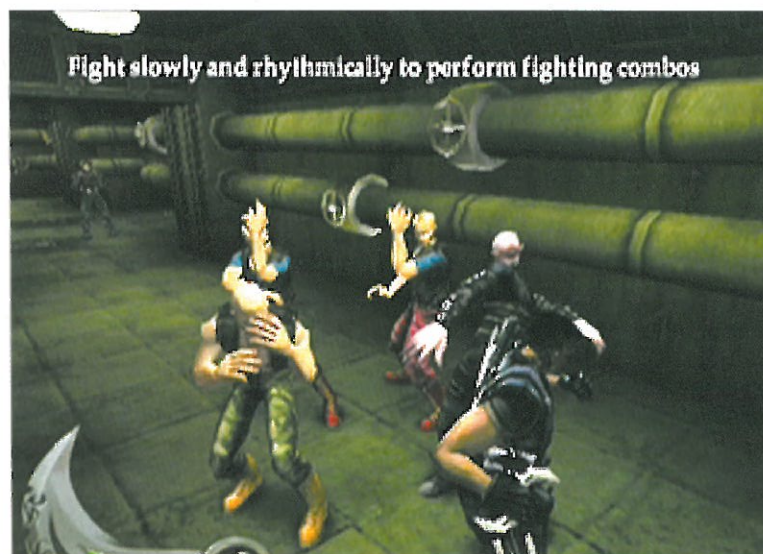
Nuestros aviones despegarán desde donde haga falta... aunque tendréis que tener cuidado con los portaaviones, se acaban enseguida.



- Muchos aviones y armas
- Obliga a pensar antes de volar
- ¿Hemos nombrado a un tal AC4?

Ambientación	8
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	7,5
Vidilla	7

8



Blade usa varios tipos de arma para matar vampiros: aquí utiliza el mortífero baile del Aserejé.

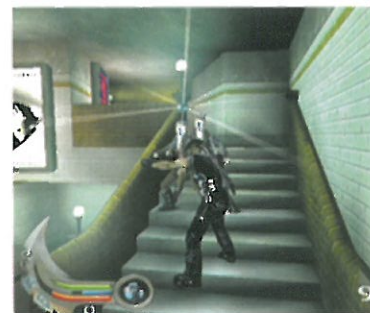
Blade 2

Chupa moreno, chupa con garbo

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Mucky Foot**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Teniendo en cuenta que esta adaptación del film de Wesley Snipes ha tardado en salir más que un manco de una piragua, lo normal sería esperar unos resultados espectaculares. La realidad, sin embargo, es muy diferente, porque Blade II resulta ser un beat'em-up soso y repetitivo.

Los principales culpables son un desarrollo lineal, basado únicamente en cambiar la dieta de sangre de los vampiros por otra que radica en asimilar toda clase de 'leches' y un control no sólo complejo sino también ineficaz, que usa el mando analógico izquierdo para moverte al estilo Resident Evil mientras utiliza el derecho para realizar golpes y ataques. Si a eso le añadimos un nivel gráfico mediocre, con un clipping que provoca bugs imperdonables (es fácil quedarse atrapado entre polígonos y verse obligado a reiniciar), se consigue una adaptación tan plana y aburrida como resulta ésta.



- Blade tiene carisma, sí señor
- Deficiente técnicamente
- Tanta peleíta se hace aburrida

Ambientación	6
Gráficos	6,5
Jugabilidad	5
Duración	5,5
Vidilla	5

5,5



MX Superfly

Motos que levitan

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Pacific Coast**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

La saga MX, protagonizada por Ricky Carmichael, cuenta ya con un nuevo vástago. Se trata de MX Superfly, secuela de MX 2002... vamos, que visto el título de su predecesor, podéis deducir que entre uno y otro ha pasado menos tiempo que entre las ediciones de Gran Hermano.

Técnicamente el juego es solvente: las motos, en general, están bien modeladas y sus piruetas son espectaculares, aunque los escenarios son quizás demasiado uniformes y

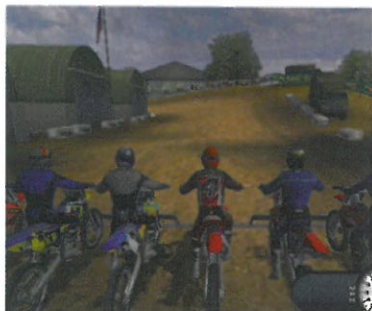
presentan algún clipping puntual cuando encaremos una rampa o nos salgamos de los límites del circuito.

Por otro lado, el juego repara en cierta manera la poca vida de MX 2002 con la inclusión de once minijuegos y un modo Carrera bastante más trabajado, en el que podemos crear nuestro propio piloto a medida o bien decantarnos por alguno de los 26 pilotos reales y sus respectivas motos.

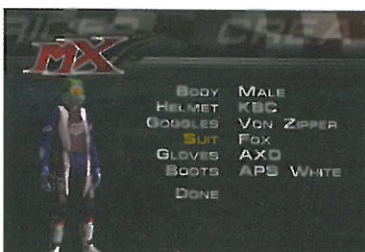
- Técnicamente correcto
- Un modo Carrera mejorado
- Escenarios demasiado uniformes

Ambientación 6
Gráficos 7
Jugabilidad 7,5
Duración 8,5
Vidilla 7

7



Este piloto va de cabeza a la victoria, y eso que no es fácil ganar carreras en este juego.



PS2 • Shoot'em-up • Castellano • Red Storm • Ubi Soft • Ubi Soft • 59,95 e.

Pánico Nuclear

Con la excusa del estreno del film protagonizado por Ben Affleck y Morgan Freeman, Tom Clancy y su empresa de software se han descolgado con otro de esos shoot'em-ups tácticos heredero directo de su saga más emblemática, Rainbow Six. Es decir, que nos encontramos con protagonistas con menos personalidad que una bolsa de altramuces, un nivel técnico bastante mediocre y unos toques fascistoides y derechistas que harían las delicias de Federico Trillo. Y lo que es peor, las fans de Affleck se llevarán una decepción: ¡no sale ni una foto suya!

- Técnicamente resulta correcto
- Aburre más que un discurso de Aznar

6,5



La visión nocturna es ideal para salir a cazar gamusinos.



Multi GAMES

www.multi-games.com

VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS



ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.

-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTÍA-

PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com

Total Immersion Racing

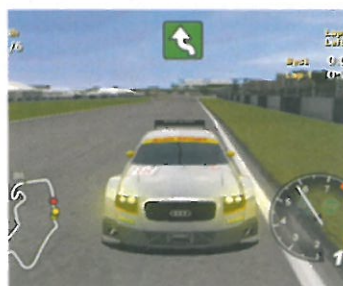
Venganza elevada al triángulo

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Razorworks**
Editor **Empire**
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**

Los hemos visto de todos los colores (nos referimos a los juegos de carreras, cuya aparición en la bestia negra de Sony es más común que ver a la Pantoja en *Corazón, Corazón*), pero hay que reconocer que los chicos de Razorworks nos han sorprendido con un título de coches... digamos... 'vengativo'.

Se trata de un título sin grandes alardes técnicos en el que destaca su notable jugabilidad, muy arcade y sin grandes complicaciones. Si en algo resulta original *Total Immersion Racing* es en la desarrollada IA de nuestros contrincantes, ya que, según nos comportemos con ellos, serán más agresivos que la comunión de los Power Rangers (lo que se manifestará con unos etéreos triangulitos que aparecen al presionar L1: si se vuelven rojos, mejor no acercarnos a esos coches).

En definitiva, que este juego de Razorworks no pretende competir con los grandes títulos de conducción, aunque al menos intenta aportar algo de frescura a un género últimamente demasiado saturado.



La IA de los rivales hace difícil la victoria, así que mejor que corras en la dirección correcta.



■ La IA de los contrincantes
■ Está más que superado
■ Técnicamente no es un maravilla

Ambientación 5,5
Gráficos 6,5
Jugabilidad 7,5
Duración 6
Vidilla 6

6,5



Piruetas como ésta no son complicadas. Lo difícil es que el surfista pierda sus gafas de sol.



Kelly Slater's Pro Surfer

Paseando sobre el agua

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Treyarch**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **65,95 Euros**

traducción de la jerga de los surfistas al castellano, algo que no facilita que se suavice la marcada curva de aprendizaje. Sin embargo, aunque hay pocos referentes con los que comparar este juego, Treyarch ha conseguido reproducir fielmente lo que siente un surfista sobre su tabla.

Aunque el surf no tiene en nuestro país tantos fans como las partidas de mus, en Estados Unidos sus aficionados forman una auténtica religión cuyo ídolo es Kelly Slater. Pensando en ellos, encontramos un juego estudiado hasta el más mínimo detalle: desde los menús integrados en un barco hasta la posibilidad de escoger a nueve surfistas reales (incluido Kelly), pasando por una jugabilidad más profunda de lo que podría parecer. Y es que, además de hacer trucos a lo *Tony Hawk's*, la genial física de las olas nos permite realizar maniobras tan increíbles como situarnos dentro del cilindro acuático.

Lástima que un apartado gráfico y jugable tan notable se vea empañado por una cámara que a veces juega malas pasadas además de por la no



■ Jugabilidad profunda
■ Gráficamente mejorable
■ Du yu espis inglés?

Ambientación 6,5
Gráficos 7,5
Jugabilidad 8
Duración 7,5
Vidilla 7

7,5

Summoner 2

Summando errores

Plataforma **PS2**
Género **Action-RPG**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Volition**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,99 euros**

Los chicos de Volition han vuelto a hacer coincidir el lanzamiento de su saga estrella, *Red Faction*, con el de una serie bastante más mediocre como es *Summoner*. Al igual que ocurría con su antecesor, *Summoner 2*, intenta ser un *action-RPG* a lo *Vagrant Story* (aunque con transformaciones monstruosas, como Michael Jackson cada vez que pasa por el quirófano) y un sistema de combate a espada limpio parecido al de la saga 'chinesca' *Dynasty Warriors*.

El juego narra la historia de Maia, la reina de Halassar, a la que sus conciudadanos consideran la reencarnación de la Diosa Laharah (cuyo poder es, básicamente, transformarse en monstruos cada vez más horribles). Alas, rey de Galdir pretende matar a la joven invadiendo su reino. Maia deberá huir y de paso, salvar al mundo con sus increíbles poderes y etc etc etc... Por el camino, encontrará a personajes de lo más estrafalario que le acompañarán en su

viaje, sin importarles lo bestia que puede llegar a ser la chica cuando se transforma.

El problema del juego es que se ve lastrado por un sistema de control sumamente complicado y una cámara la mar de caótica; y es que tiene la curiosa y molesta costumbre de ocultar a los personajes tras cada palmera, torre o mástil que encuentra a su paso.

Claro, que a este juego tampoco le ayudan a conseguir la excelencia sus muy acartonadas animaciones (los saltos de *walkyria* de su protagonista para realizar un 'ataque especial' parecen sacados de un concurso de bailarines artríticos), ni las pobres texturas que muestra... aunque, eso sí, pese a todo resulta ampliamente superior a su antecesor (cosa que, teniendo en cuenta el 'nivelazo' del primer *Summoner*, era bastante fácil de conseguir).

■ Ambientación pasable
■ Técnicamente justito
■ Esas animaciones...

Ambientación 6,5
Gráficos 6
Jugabilidad 6
Duración 7
Vidilla 6,5

6



No amigos, Maia no va armada con una sierra. Es que el nivel técnico deja mucho que desear.



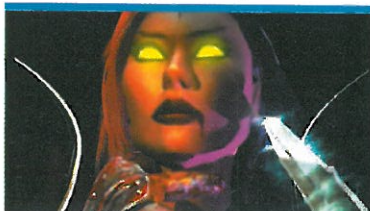
PS2 • Acción • Textos en castellano • 7 Studios • Midway • Virgin • 59,99 e.

Legion: The Legend of Excalibur

Legion es uno de esos títulos que en mitad de la campaña navideña, parecen condenados ya de entrada a ocupar un discreto segundo plano... básicamente porque su nivel técnico se acerca bastante más a los juegos de PS One que a lo que podemos esperar de la bestia negra de Sony. Añádasele a esto un sistema de control menos original que bailar la conga en una boda (de hecho, se parece al de aquellos añejos *Gauntlet* con sus magos, arqueros y caballeros andantes que daban espadas a diestro y siniestro) para llegar a la conclusión de que el Rey Arturo se merecía un título con más entidad.



Morgana tiene un serio problema ocular, por eso van a operarla de urgencia.



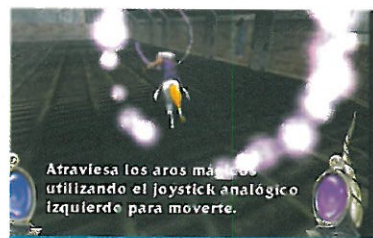
■ Diversos personajes para controlar
■ Limitadito a todos los niveles

5

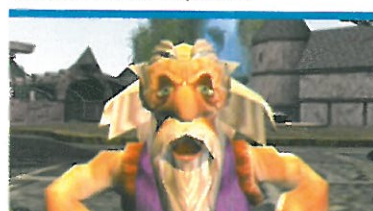
PS2 • Aventura • Castellano • Digital Illusions • TDK • TDK • 49,95 e.

Pryzm: The Dark Unicorn

Si contáis una historia de magia, maldiciones y profecías (ay, si el bueno de Tolkien levantara la cabeza) con unos amasijos de polígonos que, supuestamente, son personajes, enmarcado además en unos entornos planos y neblinosos, obtendréis una mediocridad muy parecida a *Pryzm Chapter One*. Es una lástima, porque el juego cuenta con algunas interesantes ideas jugables y un magnífico doblaje al castellano, pero estas virtudes se ven totalmente emborronadas por un nivel técnico que deja bastante que desear, sólo soportable por nostálgicos del MSX.



El anciano troll protagonista se ha quedado 'planchado' al ver su pensión.

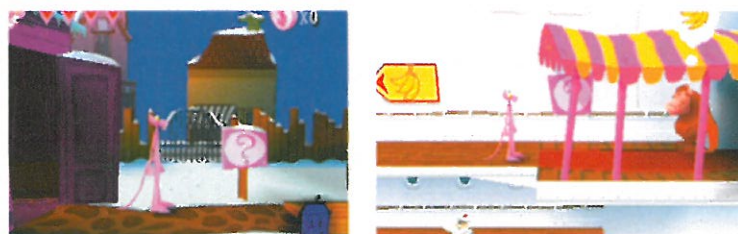


■ Gustará a los fans de Pequeño Pony
■ Gráficamente está muy desfasado

5,5



Los años no perdonan. Aquí, la Pantera Rosa pillada repasando el guión a media escena.



The Pink Panther

Un plataformas muy rosa

Plataforma **PS One**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Étranges Libellules**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin**
Precio **19,90 euros**

Lo mejor de un plataformas como éste, como casi siempre, es el carisma que rezuma su personaje protagonista (algo que, mal que les pese, no es mérito de los desarrolladores), aunque también ayuda la banda sonora *retro* que ambienta la acción, ideal para tomar un Martini y sentirse en uno de aquellos guateques de los años 60. La mecánica es la de siempre: un 'salta



y dispara' que, para alivio de la jugabilidad, se combina con diversas misiones y minijuegos (tales como carreras por vías ferroviarias) que, sin embargo, no ocultan la falta de ideas del lineal desarrollo de *Pink Panther: Pinkadelic Pursuit*.

Gráficamente nuestra pantera es, aparte de rosa, resultona, y hay que reconocer que sus movimientos son ágiles y nada acartonados... ¡hasta podemos utilizar su cola como helicóptero! Sin embargo, esos toques de interés no ayudan a que este título vaya más allá de lo que es: un descafeinado pasapantallas, que no hace justicia a la magia que destila su felino protagonista.



■ Buenas animaciones
■ Soso y aburrido
■ La originalidad ¿para cuándo?

Ambientación 5
Gráficos 5
Jugabilidad 4,5
Duración 5,5
Vidilla 5

5

El Planeta del Tesoro

Quien tiene una película Disney tiene un tesoro

Plataforma **PS One**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Bizarre Creations**
Editor **Disney/Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **29,99 euros**

Para 'sorpresa' de todos los aficionados a los videojuegos (vamos, vamos, poned todos cara de sorpresa y exclamad "¡Ooooooh!"), el estreno de una nueva película de Disney en Navidad nos trae irremediablemente otro nuevo plataformas del montón para nuestra consola gris, últimamente muy necesitada de cariño.

Este *El Planeta del Tesoro* peca de usar una paleta de colores demasiado pastosa, que intentan dar vida a unos decorados planos y faltos de detalle. Al menos la vistosidad gráfica sale

beneficiada por las transformaciones de Morph, nuestro metamorfoseante compañero de aventuras.

Por lo demás, el juego nos ofrece un plataformas clásico combinado con los habituales minijuegos y la resolución de los típicos puzzles. Y es que su mecánica repetición de combates y la sencillez de sus pruebas hacen evidente que este título está destinado única y exclusivamente a los más pequeños de la casa. Pues que les aproveche, oigan.

■ Hay escenas de la peli
■ Mediocre técnicamente
■ Infantil, ergo aburrido

Ambientación 4,5
Gráficos 5
Jugabilidad 4,5
Duración 5,5
Vidilla 4

4,5



Aunque el protagonista tenga contrato con Disney, aquí le vemos ensayando para el casting de *Star Wars*.





PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS

20 PACKS HAVEN: CALL OF THE KING

Sorteamos 20 packs formados por una copia del saltarín *Haven: Call of the King* y un yo-yó exclusivo. Para ser el afortunado poseedor de uno de ellos, sólo tienes que responder a esta pregunta:

¿EN QUÉ SE CONVIERTEN LOS AFECTADOS POR EL VIRUS DEL MALVADO VETCH?

- A. EN PATATAS FRITAS
- B. EN ZOMBIES DESCEREBRADOS
- C. EN TERTULIANOS DE *CRÓNICAS MARCIANAS*
- D. EN CHICLES USADOS



BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de enero de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 50 de PlanetStation.

¿EN QUÉ SE CONVIERTEN LOS AFECTADOS POR EL VIRUS DEL MALVADO VETCH?

- A. EN PATATAS FRITAS
- B. EN ZOMBIES DESCEREBRADOS
- C. EN TERTULIANOS DE *CRÓNICAS MARCIANAS*
- D. EN CHICLES USADOS

NOMBRE _____ FECHA DE NACIMIENTO _____
DIRECCIÓN _____
LOCALIDAD _____
TELÉFONO _____ C.P. _____
E-MAIL _____

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: HAVEN: CALL OF THE KING (PLANET 48) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

"Haven The Call of the King © 2002. Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.
Haven The Call of the King es una marca registrada de Midway Home Entertainment Inc.
Desarrollado por Traveller's Tales, LTD. Distribuido bajo licencia de Midway Games Ltd. "



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA
PÁGINA LOS CONTENIDOS
PRINCIPALES
DE CADA PLANET
SI DESEAS
RECIBIR ALGÚN
NUMERO
ATRASADO,
¡LLAMA CUANTO ANTES
AL 93 654 40 61!



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte). Especial Max Payne: Análisis + Reportaje. Previews: Final Fantasy X, Verano High, Drakken, The Archaic Age, Deus EX, Análisis: Kossan, il, Polaris, Pato, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI.



N43 Especial Final Fantasy X: Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisoner of War, Aggro's Tennis Generation, Endgame Analysis: Hot Cool Soccer, Mr. Moskito, Star Stream, Smash Court Tennis Pro Tournament, Krossed Knight 2002, Frequenty, Pro Rally 2002 Metal Slug X, Guía: Final Fantasy X (primera parte).



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol: Previews: Demolition 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man, Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Onnen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte).



N44 Especial Game Arts: Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Winning Hearts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakken Herdy Garry, Guía: Final Fantasy XI, Metal Gear Solid: Snake of Liberty (segunda parte).



N41 Especial E3 2002: Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agressive Inline, Brithy's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte).



N45 Especial Videojuegos en España, Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6, Análisis: Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002, Tokyo Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man, Guía: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault, Guía: Commandos 2 (1ª parte).



N47 Especial Tokyo Game Show 2002, Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme, Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank, Guía: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte).

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS FINAL FANTASY VII Y FINAL FANTASY VIII ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

Michael Schumacher RWK 2002

Buscando a Michael desesperadamente

Plataforma **PS One**
 Género **Conducción**
 Idioma **Textos en castellano**
 Desarrollador **Paraworld**
 Editor **Inverse**
 Distribuidor **Planeta**
 Precio **24,95 euros**

La mayoría de vosotros, al ver el nombre de Michael Schumacher en la carátula de este juego, esperará encontrarse con un título con toda la emoción de la Fórmula 1, con múltiples pilotos y coches a elegir... pues no. Este juego nos invita a conducir unos bonitos karts, y la excusa para ello es que el supercampeonísimo de la prueba de velocidad más exigente del mundo comenzó su carrera en dichas miniaturas a motor. Vamos, que menos da una piedra.

Además de contar con tan 'emocionante' punto de partida (ejem), en inicio el juego sólo nos permite escoger a un piloto que, suponemos, debe ser Schumacher

aunque parezca un maniquí con camisa de leñador al que le han puesto una calabaza en la cabeza. Y es que el modelado y las animaciones del pobre no soy muy... ejem... atractivas... claro que, al lado de las texturas de los 'pilotos secundarios' de los circuitos, parece de un gran realismo. La puntilla al juego la dan unos circuitos que, pese a ser bastante variados, tienen unos graves problemas técnicos (esos edificios que desaparecen) y unos fondos tras los decorados que, sencillamente, son franjas de colores sin ninguna forma.



No es que esté corriendo sólo, es que el bueno de Michael Schumacher de jovencito ya no tenía rival.

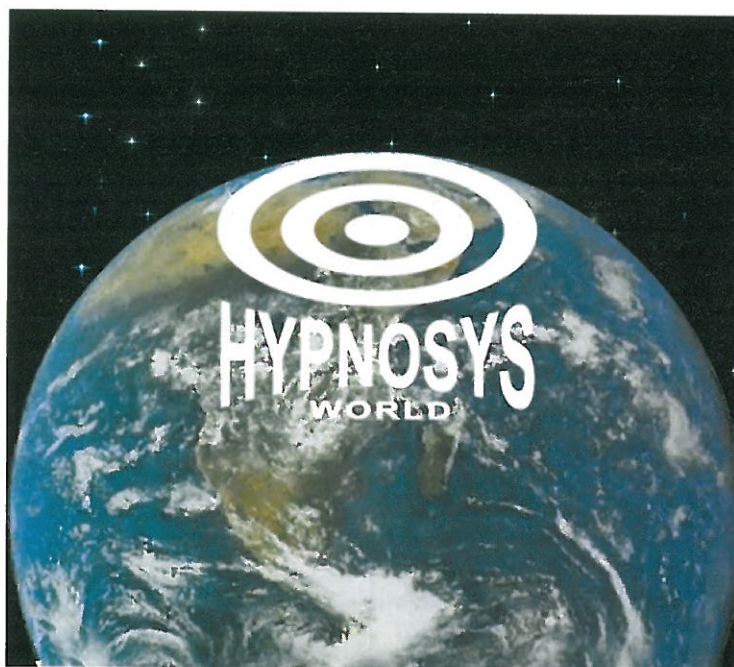
■ Te permite creerte Schumacher
 ■ Opciones muy limitadas
 ■ Patina técnicamente

Ambientación 5,5
 Gráficos 6,5
 Jugabilidad 7,5
 Duración 6
 Vidilla 6

5



Lo sinuoso del trazado juega malas pasadas. A ver cómo desenganchan ahora los karts.



- VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
- VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
- PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
- INFORMACIÓN DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
- AMPLIA EXPOSICIÓN

HYPNOSIS GAME S.L.

C/ COMPTE BORRELL, 20-22 BAJOS
 08015 BARCELONA

TEL. 93 442 60 65- 93 442 15 61

93 442 80 38 FAX 93 441 98 10

e-mail: hypnosis@infonegocio.com

web: <http://www.hypnosysworld.com>

¿Qué juego comprar?

Se acercan las Navidades, y llega el momento de una decisión crucial... ¿qué pedirle a Papá Noel? Para que os resulte más fácil elegir, os ofrecemos una útil guía de los títulos más importantes analizados en *PlanetStation*.

BEAT 'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLADE II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **P. D.**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



GAUNTLET DARK LEGACY
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **6**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEPORTIVOS



AGGRESSIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESPN X-GAMES SNOWBOARDING
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



ISS
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2002
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

**MX 2002**

Distribuidor **Proein**
 Precio **63,05 euros**
 Puntuación **8**

**MX SUPERFLY**

Distribuidor **Proein**
 Precio **64,95 euros**
 Puntuación **7**

**NBA HOOPZ**

Distribuidor **Virgin**
 Precio **60,04 euros**
 Puntuación **7,5**

**NBA LIVE 2001**

Distribuidor **EA**
 Precio **63,05 euros**
 Puntuación **5,5**

**NBA STREET**

Distribuidor **EA**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **9**

**NHL 2001**

Distribuidor **EA**
 Precio **60,04 euros**
 Puntuación **8**

**NHL HITZ 2003**

Distribuidor **Virgin**
 Precio **49,99 euros**
 Puntuación **8,5**

**PRO EVOLUTION SOCCER**

Distribuidor **Konami**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **9,5**

**PRO EVOLUTION SOCCER 2**

Distribuidor **Konami**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **9,5**

**RED CARD**

Distribuidor **Virgin**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **8**

**ROLAND GARROS 2002**

Distribuidor **Wanadoo**
 Precio **39,95 euros**
 Puntuación **6**

**SALT LAKE 2002**

Distribuidor **Proein**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **7**

**SHAUN PALMER**

Distribuidor **Proein**
 Precio **63,05 euros**
 Puntuación **7,5**

**SLAM TENNIS**

Distribuidor **Infogrames**
 Precio **44,95 euros**
 Puntuación **7,5**

**SLED STORM**

Distribuidor **EA**
 Precio **65,93 euros**
 Puntuación **7**

**SMASH COURT TENNIS**

Distribuidor **Sony**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **8**

**SPLASHDOWN**

Distribuidor **Infogrames**
 Precio **60,04 euros**
 Puntuación **8**

**SSX**

Distribuidor **EA**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **9**

**SSX TRICKY**

Distribuidor **EA**
 Precio **62,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**TARZAN FREERIDE**

Distribuidor **Ubi Soft**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **7,5**

**TIGER WOODS PGA TOUR 2002**

Distribuidor **EA**
 Precio **64,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**

Distribuidor **Proein**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **9,5**

**TONY HAWK'S PRO SKATER 4**

Distribuidor **Proein**
 Precio **64,95 euros**
 Puntuación **9,5**

**VICTORIOUS BOXERS**

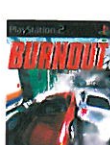
Distribuidor **Planeta**
 Precio **59,50 euros**
 Puntuación **7,5**

CARRERAS**24 HORAS DE LE MANS**

Distribuidor **Infogrames**
 Precio **57,04 euros**
 Puntuación **8**

**ATV OFF ROAD**

Distribuidor **Sony**
 Precio **57,04 euros**
 Puntuación **8,5**

**BURNOUT**

Distribuidor **Acclaim**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**BURNOUT 2: POINT OF IMPACT**

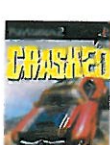
Distribuidor **Acclaim**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **9**

**CIRCUS MAXIMUS**

Distribuidor **Proein**
 Precio **62,95 euros**
 Puntuación **5**

**COLIN MCRAE 3**

Distribuidor **Codemasters**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **9**

**CRASHED**

Distribuidor **Proein**
 Precio **59,95 euros**
 Puntuación **6,5**

**CRAZY TAXI**

Distribuidor **Acclaim**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **8**

**DRIVING EMOTION TYPE-S**

Distribuidor **EA**
 Precio **60,04 euros**
 Puntuación **5**

**EIGHTEEN WHEELER**

Distribuidor **Acclaim**
 Precio **57,04 euros**
 Puntuación **7,5**

**EXTREME G3**

Distribuidor **Acclaim**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**F1 2001**

Distribuidor **EA**
 Precio **66,05 euros**
 Puntuación **8**

**F1 RACING CHAMPIONSHIP**

Distribuidor **Ubi Soft**
 Precio **9,95 euros**
 Puntuación **5**

**FERRARI F355 CHALLENGE**

Distribuidor **Sony**
 Precio **59 euros**
 Puntuación **7**

**FORMULA 1 2001**

Distribuidor **Sony**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**FORMULA 1 2002**

Distribuidor **Sony**
 Precio **59,99 euros**
 Puntuación **7,5**

**GRAN TURISMO 3 A-SPEC**

Distribuidor **Sony**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **9,5**

**GRAN TURISMO CONCEPT 2002**

Distribuidor **Sony**
 Precio **39,95 euros**
 Puntuación **8,5**

**GTC ÁFRICA**

Distribuidor **Proein**
 Precio **29,95 euros**
 Puntuación **7,5**

 LOTUS CHALLENGE Distribuidor Virgin Precio 29,95 euros Puntuación 8,5	 MIDNIGHT CLUB Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 7,5	 MOTO GP Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9,5	 MOTO GP 2 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 9,5
 PIERRE NODOYUNA Y PATÁN Distribuidor Infogrames Precio 51,03 euros Puntuación 8	 PRO RACE DRIVER Distribuidor Codemasters Precio 64,95 euros Puntuación 8,5	 PRO RALLY 2002 Distribuidor Ubi Soft Precio 42,95 euros Puntuación 7	 RALLY CHAMPIONSHIP Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 7,5
 RIDGE RACER V Distribuidor Sony Precio 39,95 euros Puntuación 8,5	 THE SIMPSONS ROAD RAGE Distribuidor EA Precio 63,05 euros Puntuación 6,5	 SMUGGLER'S RUN Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 8	 SMUGGLER'S RUN 2 Distribuidor Proein Precio 63,05 euros Puntuación 6
 SPACE RACE Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 SPY HUNTER Distribuidor Virgin Precio 34,95 euros Puntuación 9	 STUNTMAN Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 SUPER TRUCKS Distribuidor Vivendi Precio 59,95 euros Puntuación 7
 TOTAL IMMERSION RACING Distribuidor Planeta Precio 59,95 euros Puntuación 6,5	 V-RALLY 3 Distribuidor Infogrames Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 WILD WILD RACING Distribuidor Friendware Precio 57,04 euros Puntuación 7,5	 WIPEOUT FUSION Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8,5
 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 9	 WRC II: EXTREME Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 9	SHOOT'EM-UPS	
 ACE COMBAT 4 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 9	 DEUS EX Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 7	 ENDGAME Distribuidor Planeta Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 GUNGRIFFON BLAZE Distribuidor Virgin Precio 57,04 euros Puntuación 8
 IRON ACES 2 Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 6,5	 LETHAL SKIES Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 8	 MAX PAYNE Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 7	 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE Distribuidor EA Precio 64,95 euros Puntuación 8,5
 MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE Distribuidor Infogrames Precio 44,95 euros Puntuación 6,5	 NINJA ASSAULT Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 7,5	 NO ONE LIVES FOREVER Distribuidor Vivendi Precio 59,95 euros Puntuación 7	 QUAKE III REVOLUTION Distribuidor EA Precio 29,95 euros Puntuación 8,5
 RED FACTION Distribuidor Proein Precio 32,95 euros Puntuación 8,5	 RED FACTION 2 Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 9	 SILENT SCOPE Distribuidor Konami Precio 59,95 euros Puntuación 8	 SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE Distribuidor Konami Precio 59,95 euros Puntuación 6,5
 SILPHEED: THE LOST PLANET Distribuidor Virgin Precio 60,04 euros Puntuación 8,5	 SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 6	 STAR WARS: STARFIGHTER Distribuidor EA Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER Distribuidor EA Precio 59,95 euros Puntuación 7



THUNDERHAWK: OP. PHOENIX

Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS

Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN

Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION

Distribuidor **Acclaim**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK

Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



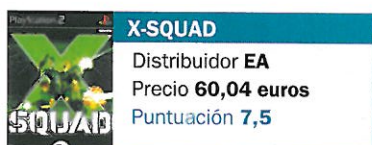
UNREAL TOURNAMENT

Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD

Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT 4

Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



EVIL TWIN

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **6**



HAVEN: CALL OF THE KING

Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER

Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2

Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



MONSTRUOS, S.A.

Distribuidor **Sony**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **6,5**



PETER PAN: LA LEYENDA ...

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



RATCHET & CLANK

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



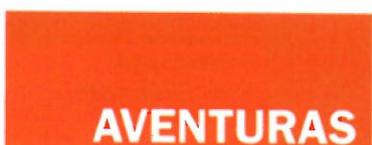
RAYMAN REVOLUTION

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



STITCH: EXPERIMENTO 626

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



AVENTURAS



ALONE IN THE DARK 4

Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ATLANTIS III

Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**



BATMAN VENGEANCE

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT

Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS

Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



GIANTS: CITIZEN KABUTO

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HERDY GERDY

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2

Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



METAL GEAR SOLID 2

Distribuidor **Konami**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER 2

Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS

Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2

Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL PLANETA DEL TESORO

Distribuidor **Sony**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **7**



PRISONER OF WAR

Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN

Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO

Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRYZM CHAPTER ONE

Distribuidor **TDK**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **5,5**



RE CODE: VERONICA X

Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **P. D.**



SHADOW OF MEMORIES

Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



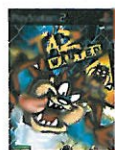
SILENT HILL 2

Distribuidor **Konami**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPIDER-MAN

Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



TAZ: WANTED

Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS

Distribuidor **Vivendi**
Precio **57,07 euros**
Puntuación **7**



THE THING

Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS

Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2

Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



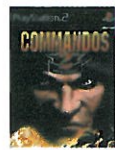
AQUA AQUA WETRIX

Distribuidor **Proein**
Precio **42,02 euros**
Puntuación **5,5**



ARMY MEN: RTS

Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2

Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DROPSHIP

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



KESSEN

Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2

Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX

Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



POLAROID PETE

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED

Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE

Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD

Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WORMS BLAST

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **6**

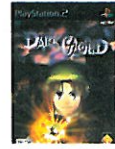


RPGS



BALDUR'S GATE

Distribuidor **Virgin**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X

Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



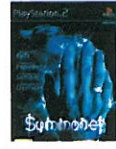
KINGDOM HEARTS

Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

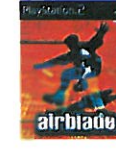


SUMMONER 2

Distribuidor **Proein**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **- 6**



ACCIÓN



AIRBLADE

Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2

Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CITY CRISIS

Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **5**



DARK SUMMIT

Distribuidor **Proein**
Precio **67,95 euros**
Puntuación **6,5**



DEVIL MAY CRY

Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FIREBLADE

Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



GTA: VICE CITY

Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA3

Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**

 GUNGRAVE Distribuidor Proein Precio 49,95 euros Puntuación 7,5	 HEADHUNTER Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR Distribuidor Virgin Precio 59,95 euros Puntuación 5	 MAXIMO Distribuidor EA Precio 62,45 euros Puntuación 8
 MDK 2: ARMAGEDDON Distribuidor Virgin Precio 60,04 euros Puntuación 7	 MR MOSKEETO Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 ONI Distribuidor Proein Precio 66,05 euros Puntuación 7	 OPERATION WINBACK Distribuidor Virgin Precio 35,95 euros Puntuación 7,5
 SKY ODYSSEY Distribuidor Sony Precio 39,95 euros Puntuación 7	VARIOS		 BRITNEY'S DANCE BEAT Distribuidor Proein Precio 49,95 euros Puntuación 7,5
 FREQUENCY Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8,5	 GITAROO MAN Distribuidor Proein Precio 64,95 euros Puntuación 8	 MAD MAESTRO! Distribuidor Proein Precio 59,95 euros Puntuación 6,5	 MTV MUSIC GENERATOR 2 Distribuidor Proein Precio 66,05 euros Puntuación 8
 PARAPPA THE RAPPER 2 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 8	 RAYMAN M Distribuidor Ubi Soft Precio 63,08 euros Puntuación 7,5	 REZ Distribuidor Sony Precio 59,99 euros Puntuación 9	 SPACE CHANNEL 5 Distribuidor Sony Precio 59,95 euros Puntuación 7,5

PS ONE

Pero no queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.

 ACE COMBAT 3 Distribuidor Sony Precio 23,95 euros Puntuación 9,5	 BREATH OF FIRE IV Distribuidor EA Precio 23,98 euros Puntuación 8,5	 COLIN MCRAE 2.0 Distribuidor Codemasters Precio 26,95 euros Puntuación 10	 CRASH BANDICOOT 3 Distribuidor Sony Precio 19,95 euros Puntuación 8
 DINO CRISIS 2 Distribuidor Virgin Precio 23,98 euros Puntuación 9,5	 DRIVER 2 Distribuidor Infogrames Precio 29,99 euros Puntuación 9,5	 FINAL FANTASY VIII Distribuidor Sony Precio 19,95 euros Puntuación 10	 GRAN TURISMO 2 Distribuidor Sony Precio 29,95 euros Puntuación 10
 ISS PRO EVOLUTION 2 Distribuidor Konami Precio 27,99 euros Puntuación 9,5	 MOH: UNDERGROUND Distribuidor EA Precio 24,95 euros Puntuación 9,5	 METAL GEAR SOLID Distribuidor Konami Precio 14,97 euros Puntuación 10	 RESIDENT EVIL 2 Distribuidor Virgin Precio 23,90 euros Puntuación 10
 RAYMAN 2 Distribuidor Ubi Soft Precio 17,95 euros Puntuación 9	 SILENT HILL Distribuidor Konami Precio 19,99 euros Puntuación 9,5	 SOUL REAVER Distribuidor Proein Precio 23,98 euros Puntuación 9,5	 SPYRO 3: Distribuidor Sony Precio 22,95 euros Puntuación 9,5
 TEKKEN 3 Distribuidor Sony Precio 19,95 euros Puntuación 10	 TIME CRISIS Distribuidor Sony Precio 23,98 euros Puntuación 9,5	 TONY HAWK'S PRO SKATER 2 Distribuidor Proein Precio 29,95 euros Puntuación 9	 VAGRANT STORY Distribuidor Acclaim Precio 29,99 euros Puntuación 9,5

cuarto aniversario

CUATRO AÑOS DE PLANETSTATION... ¡QUE ALGUIEN LOS DETENGA!

Cuatro años,
50 números...
tanta cifra nos
da dolor de
cabeza, pero
por lo menos
aún sabemos
quiénes
somos, de
dónde venimos
y que
probablemente
no vamos a
ninguna parte.



JR-69690-PG

JR-69690-PG

Snatcher

En PlanetStation es... el director, hasta que se demuestre lo contrario

Lleva en este mundo...

exactamente desde que nació

Se compraría una consola sólo

por... porque sin un mando en las manos no es nada

De mayor le gustaría ser... aún falta mucho para eso

Algún día debería dejar... de trabajar... o lo que sea que hacemos en Planet

Su amor platónico es... Sandra Bullock, la vecina perfecta

Dicen de él que... no, si mala persona no es



TF-22365-SE

TF-22365-S

T-Virus

En PlanetStation es... redactor jefe y tirador de bolos desastroso

Lleva en este mundo... 26 años, 26 de ellos viciado a los videojuegos

Se compraría una consola sólo por... cualquier obra maestra de Hideo Kojima

De mayor le gustaría ser... la reencarnación de Woody Allen

Algún día debería dejar... de poner *Pavo Real* en la Redacción (casposa canción de El Puma)

Su amor platónico es... la bella e incomparable Nuria Fergó

Dicen de él que... hay que ponerle el oído en la boca para oír lo que dice



PJ-66691-LO

PJ-66691-LO

Kain

En PlanetStation es... redactor (vamos, el que hace todo lo que los demás no quieren hacer)

Lleva en este mundo... los vampiros son eternos

Se compraría una consola sólo por... por necesidad... ¿qué va a hacer sin una consola?

De mayor le gustaría ser... adolescente

Algún día debería dejar... ya ha dejado la Coca-Cola, los postres y de peinarse... ¿no pretenderéis que también deje el whisky?

Su amor platónico es... ¿tiene que ser real o virtual?

Dicen de él que... a veces duerme...pero es sólo un rumor



MS-22888-LI

MS-22888-LI

Tronji

En PlanetStation es... maquetadora y atropelladora oficial de la editorial

Lleva en este mundo... ¿eso no se le pregunta a una señorita!

Se compraría una consola sólo por... decorar el comedor

De mayor le gustaría ser...

patinadora artista, la reina de la pista

Algún día debería dejar... de comer donuts de dos en dos

Su amor platónico es... Palomino (mmm, esas orejas tan sexys...)

Dicen de ella que... tiene veneno en la piel pero está hecha de plástico fino, dicen que tiene un tacto divino y el que la toca se queda con él



PI-23693-RA

PI-23693-RA

Don Crack

En PlanetStation es... quien se dedica a disfrutar y/o sufrir los juegos deportivos

Lleva en este mundo... casi 26 años. Toooooaaa una vidaaaa...

Se compraría una consola sólo por... *Pro Evolution Soccer* en cualquiera de sus formas

De mayor le gustaría ser... guionista de *Manos a la Obra 2: El Retorno de Manolo y Benito*

Algún día debería dejar... de aprenderse las matriculas

Su amor platónico es... Kate Beckinsale, a pesar de *Pearl Harbour*

Dicen de él que... imita más voces que Carlos Latre y Javier Capitan juntos



IL-69660-PF

JL-69660-PP

Rubencebú

En PlanetStation es... ese ser semidivino gracias al cual puedes llegar al final de tus juegos favoritos

Lleva en este mundo... 26 años muy bien aprovechados

Se compraría una consola sólo por... vicio, como todo lo que compra

De mayor le gustaría ser... probador profesional (de licores, preservativos, etc.)

Algún día debería dejar... nada, los vicios deben mantenerse de por vida

Su amor platónico es... nadie, prefiere los amores 'lecquínicos'

Dicen de él que... muchas cosas y la mayoría malas



TT-22362-SF

TT-22362-S

Godot

En PlanetStation es... el que llega a la oficina cuando los demás se van a comer

Lleva en este mundo... un cuarto de siglo

Se compraría una consola sólo por... Mario y su saga

De mayor le gustaría ser... escritor, jubilado, casa frente al mar, sin niños, compañía femenina

Algún día debería dejar... el café y el chocolate

Su amor platónico es... Fairuza Balk y Juliette Binoche

Dicen de él que... es misántropo por naturaleza y humanista por obligación



JA-01023-PO



JA-01023-PO

Manjimaru

En PlanetStation es... corresponsal en los Japones
Lleva en este mundo... unos 8.500 días
Se compraría una consola sólo por... la saga *Dragon Quest*
De mayor le gustaría ser... ¿redactor?
Algún día debería dejar... las largas charlas por el móvil y los envíos masivos de SMS
Su amor platónico es... además de su fabuloso móvil, también estima a alguien a quien conoció gracias a su fabuloso móvil (¿hemos dicho que es fabuloso?)
Dicen de él que... Se pone un poco pesado con el móvil.



Holybear

En PlanetStation es... una especie en peligro de extinción
Lleva en este mundo... 25 hibernaciones
Se compraría una consola sólo si... tuviera muchas migas de RAM, una Panceta de Memoria y un sistema Doby Turrón 5.1
De mayor le gustaría ser... o no ser, he ahí la cuestión
Algún día debería dejar... de crecer en dos dimensiones: ancho y profundo
Su amor platónico es... ¡cualquier cosa que sea 'platónica' (o sea, que se sirva en platos)!
Dicen de él que... en las noches de luna llena le han visto transformarse en persona



LO-11727-MO



LO-11727-MO

Pintamonas

En PlanetStation es... el director, iluminador, y otras mandangas de la tira cómica. Mi tessssoro...
Lleva en este mundo... desde que Franco murió...
Se compraría una consola sólo por... porque hoy es hoy
De mayor le gustaría ser... un Hombre tranquilo con chaleco azul
Algún día debería dejar... de hurgarme la nariz con el material de dibujo... ¡luego todo es verde!
Su amor platónico es... la gente que descubre que sirve para algo
Dicen de él que... es un esquizofrénico paranoide con delirios de grandeza



El Chino

En PlanetStation es... el corresponsal, de guerra a veces, en Madrid
Lleva en este mundo... 30 primaveras tiene en su ventana
Se compraría una consola sólo por... ponerla de pisapapeles mientras explota esas bolitas de aire de plástico que la protegían en el embalaje
De mayor le gustaría ser... vagabundo en las calles
Algún día debería dejar... el cigarrillo de antes del desayuno
Su amor platónico es... su almohada y las rosquillas
Dicen de él que... es como una montaña rusa, sobre todo lo dicen las niñas, ¡hale!

Cartageddon IV Holocausto epistolar

Por mucho que cambien los tiempos, las consolas e incluso el equipo de **PlanetStation**, año tras año se mantiene intacto el surrealismo y el cachondeo de nuestra sección de correo.

NOELIA VARGAS, PLANET 38

Hablando de la película de *Resident Evil*, la actriz que interpretará a Jill, Milla Jovovich, no se parece en nada a ella. En la peli incluso le cambian el nombre, se llamará Alicia.

MIGUEL MOLINA, PLANET 38

Un saludo a todos vosotros y también a los cantantes el Sevilla, el Puto, el Vidalito, el Chicho y el Zippy.

ÁNGEL LÓPEZ, PLANET 38

En la *Planet 37* salís todos en las fotos, pero no os he visto nunca.

MANUEL GUTIÉRREZ, PLANET 39

A una madre de un amigo le contaron que estaban quitando la PS2 del mercado porque su radioactividad producía cáncer.

VESPER & DECUS, PLANET 39

¿Saldrá *Vagrant Story 2* para PS2 o será exclusivo para la consola del gafudo ése?

EVA MARÍA CASTAÑO, PLANET 40

Un día un amigo mío me invitó a mi casa para que le ayudara a acabarse el *FFVIII*, y al llegar a Griever nuestra sorpresa fue ver que no se llamaba así, sino

Fabi. Esto nos acoj**ó muchísimo porque un amigo nuestro se llama así.

PABLO RODRÍGUEZ, PLANET 40

Si me publicáis esta carta os seguiré escribiendo, y si no también.

HAYATO KANZAKI, PLANET 41

Os empiezo a contar mis penas, que no me dejan dormir y en consecuencia no dejo dormir a nadie, porque me lío a darle de hos... ejem... 'caricias' a mi gato.

FRANCISCO JAVIER SOLANA, PLANET 41

Es que lo que pasa es que no soy un sadomasoquista como vosotros.

KAMIKAZE, PLANET 41

Me compadezco (ja) del pobrecillo T-Virus, tan joven (juaaa juaaaaa juaaaaaaa). ¿De verdad tiene esa cara? ¿No le habéis puesto una careta de Depredador?

ROBERTO GÓMEZ, PLANET 42

He encontrado unos códigos (números y letras) que permiten hacer varias cosas, pero si os digo la verdad no sé ni para qué sirven ni cuándo y dónde introducirlos.

ÁNGEL GÓMEZ, PLANET 42

¿El chip pirata de la PS

One es legal?

NANAMI, PLANET 42

Quiero dejar claro que el *Suikoden 2* ES EL MEJOR RPG y que si te pone las cosas en inglés como "Don't buy" es porque quiere que los usuarios aprendan idiomas.

NACHO JIMÉNEZ, PLANET 43

Decidle a Holybear que es mi héroe y que sueño con él constantemente (pero que no se haga ilusiones, que no soy gay).

TIF@, PLANET 43

¡Mamemimomú, *Planet!*

SARA PONS, PLANET 45

Os lo digo de verdad: soy Sara y me gustan los juegos de pelea.

DANID, PLANET 46
SEX000000 GRATIS!

DAVID MONTERO, PLANET 47

¿Algo sobre *Parasite Eve 2*?

AMADEO PASTOR, PLANET 47

¡¡¡ATENCIÓN!!! Acaban de ganar... a) 47 posters de chicas ligeritas de ropa (incluye a Nuria Fergó), b) suministro ilimitado de bebidas alcohólicas del Bar Budo, c) un patinete ultraresbaladizo (derrapa que no veas) y d) 1.874.559 objetos 'fumables'...

Episodio II: El Ataque de los Clones

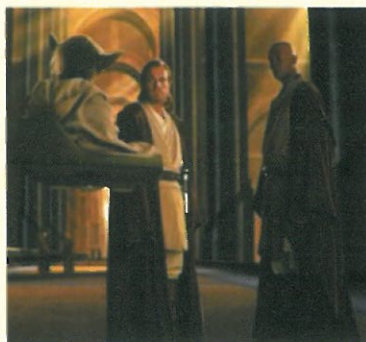


Después de un atentado contra la vida de la senadora (y antigua reina de Naboo) Padmé Amidala, el *jedi* Obi-Wan Kenobi y su joven *padawan* Anakin Skywalker reciben el encargo de protegerla. Pero, tras otro intento de asesinato los dos hombres se separarán: mientras Kenobi descubre que detrás de los atentados está un antiguo *jedi* renegado llamado Conde Dooku, Skywalker se convertirá en guardaespaldas de Amidala... aunque entre ambos acabará surgiendo un amor imposible por culpa del voto de castidad de la orden *jedi*. Sin embargo, pronto tendrán que enfrentarse a algo mucho más grave.

VALORACIÓN

Como espectáculo es impresionante, pero sufre de un guión con más agujeros que los calcetines de Carpanta y se resiente del abuso de los fondos digitales

- **DIRECTOR** George Lucas
- **INTÉRPRETES** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson, Christopher Lee
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 EX (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, francés, portugués, griego.
- **EXTRAS** Escenas inéditas, 3 documentales, 3 cortometrajes, 12 documentales para Internet, vídeo musical, pretrailers, trailer lanzamiento, trailer pseudodocumental, 12 spots televisivos, campaña gráfica y pósters, galería fotográfica, montaje de efectos visuales, DVD-ROM



Colección James Bond



20th Century Fox pone a la venta una edición limitada que reúne las versiones especiales de las 18 películas oficiales de James Bond (sólo queda fuera *Nunca Digas Nunca Jamás*, remake de *Operación Trueno* realizado a espaldas de los productores habituales), en las que podremos disfrutar del Bond machista de Sean Connery; el Bond fugaz de George Lazenby; el Bond chistoso de Roger Moore; el Bond *shakespeariano* de Timothy Dalton; y el Bond moderno de Pierce Brosnan.

VALORACIÓN

La serie Bond ha marcado siempre época en el cine de acción gracias a su sabiduría para adaptarse a los nuevos tiempos

- **DIRECTORES** Terence Young, Guy Hamilton, John Glen y otros
- **INTÉRPRETES** Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 299,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán, portugués, sueco, danés, noruego, finlandés, polaco
- **EXTRAS** Cómo se hizo, detrás de las cámaras, entrevistas, comentarios en audio, trailers, anuncios y cuñas radiofónicas, documentales, folletos con notas de producción

OT: La Película



Los directores Jaume Balagueró y Paco Plaza, siguieron a los concursantes de la primera edición de *Operación Triunfo* durante la gira que realizaron por toda España tras la final del concurso. Con varias cámaras digitales de alta definición, grabaron tanto los conciertos como los desplazamientos entre ciudad y ciudad, intentando captar un aspecto de su carácter que no se viera habitualmente en televisión... pero también documentalizando la locura que generó este éxito televisivo.

VALORACIÓN

Lección de montaje, fotografía y talento de dos directores de cine fantástico a la que sólo le falla una cosa: un tema poco interesante

- **DIRECTORES** Jaume Balagueró, Paco Plaza
- **INTÉRPRETES** Alejandro, Álex, David Bustamante, Chenoa, David Bisbal, Geno, Gisela, Javián, Juan, Manu Tenorio, Mireia, Naím Thomas, Natalia, Nuria Fergó, Rosa, Verónica
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **PRECIO** 18 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **EXTRAS** Escenas eliminadas, trailer

Sueños de Seductor



Allan Felix es un crítico de cine obsesionado por *Casablanca* y, sobre todo, por la figura mítica de Humphrey Bogart. La cosa llega a un punto en que su mujer decide abandonarle y, antes de irse, le dice que es una de esas personas que pasa por la vida sólo como espectador. Deprimido, Felix comienza un largo proceso de recuperación en el que intenta salir con mujeres con la ayuda de las apariciones de un Bogart fantasmal... aunque acabará enamorándose de quien no debería.

VALORACIÓN

Aunque no dirija, la fortísima personalidad de Allen impregna todo el film gracias a su divertidísimo guión y su deliciosa interpretación

- **DIRECTOR** Herbert Ross
- **INTÉRPRETES** Woody Allen, Diane Keaton, Tony Roberts, Jerry Lacy, Susan Anspach, Jennifer Salt, Joy Bang
- **DISTRIBUIDOR** Paramount
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán, danés, francés, holandés, italiano, noruego, sueco, turco
- **EXTRAS** Ninguno

Ice Age: La Edad de Hielo



18.000 años antes de Cristo. Por culpa de una ardilla llamada Scrat, se produce la Edad de Hielo, por lo que los animales prehistóricos se ven obligados a emigrar hacia el sur. Uno de ellos es Manny, un solitario mamut que tropieza con un perezoso gigante llamado Sid, que se une a él a pesar de que intenta deshacerse de su compañía una y otra vez. Más tarde intentarán devolver a un bebé humano a su padre, para lo que les acompañará el siniestro dientes de sable Diego.

VALORACIÓN

Interesante film que supera su mediocre animación por ordenador gracias a su impagable sentido del humor, casi siempre visual

- **DIRECTORES** Chris Wedge, Carlos Saldanha
- **VOCES ORIGINALES** Ray Romano, John Leguizamo, Dennis Leary, Goran Visnjic, Jack Black, Cedric the Entertainer
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, catalán, inglés
- **EXTRAS** Escenas inéditas, cómo se hizo, detrás de las cámaras temáticos, cortos ¡¡¡Bellotas!!! y Bunny, progresión de la animación y escenas multiángulo, Scrat se descubre, clips en varios idiomas, trailers, galería interactiva

Spider-Man



Peter Parker es un adolescente huérfano que vive con sus tíos en un barrio pobre de Queens, en Nueva York. Es todo un *freak* despreciado por sus compañeros, y su único amigo es Harry Osborn, el hijo de Norman Osborn, científico y dueño de la empresa Oscorp. Además, lleva toda la vida enamorado de su vecina Mary Jane Watson, pero ésta siempre prefiere a los guapos y superficiales. Sin embargo, un día Peter recibe la mordedura de una araña genéticamente alterada, y tras una noche de fiebre despierta con fantásticos superpoderes. Al principio usa sus nuevas habilidades en beneficio propio, pero después de que un ladrón

que no quiso detener asesine a su tío Ben, el chico decide convertirse en un superhéroe bajo el nombre de Spider-Man. Al mismo tiempo, Norman Osborn experimentará consigo mismo con un suero para aumentar la fuerza del ser humano que le desquiciará, convirtiéndole en el malvado Duende Verde...

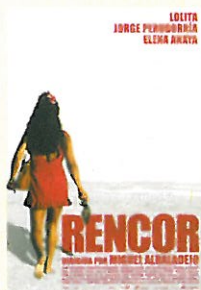
VALORACIÓN

Magistral traslación del cómic original, que pese a algunas libertades respeta mucho al personaje y se beneficia de un reparto adecuadísimo y en estado de gracia

- **DIRECTOR** Sam Raimi
- **INTÉRPRETES** Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, James Franco, Cliff Robertson, Rosemary Harris, J.K. Simmons
- **DISTRIBUIDORA** Columbia
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Cómo se hizo, tomas falsas, seis escenas multiángulo, *Spider-Man: la mitología del siglo XX*, *Spider-Manía*, *La historia de Spider-Man*, *Los amores de Peter Parker*, perfil de Sam Raimi y de Danny Elfman, galería fotográfica, galería de villanos, tests de vestuario y maquillaje, test de pantalla, trailers, enlaces a web, tres cómics, DVD-ROM



Rencor



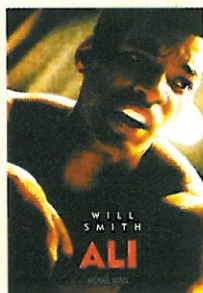
Chelo es una cantante venida a menos que se gana la vida en restaurantes baratos y hoteles de playa de Valencia. Trabajando, se reencuentra casualmente con Toni, un delincuente de poca monta que fue amante suyo, que ahora se dedica a alquilar patines en la playa y sale con una jovencita llamada Natalia. Convencida de que él fue el que le hizo tomar las decisiones equivocadas que le llevaron al fracaso, Chelo se dedicará a sembrar cizaña e intentar arruinar la vida de Toni.

VALORACIÓN

Albaladejo deja aparcada la comedia pero aun así consigue un film fresco, realista y cotidiano, como todos los suyos

- **DIRECTOR** Miguel Albaladejo
- **INTÉRPRETES** Lolita Flores, Jorge Perugorria, Elena Anaya, Mar Regueras, Roberto Hernández, Jorge Alcázar, Geli Albaladejo, Román Lucknar, Noé Alcázar
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **EXTRAS** Ninguno

Ali



En 1964, tras ganar una medalla de oro en las Olimpiadas, el joven boxeador Cassius Clay aparece en los rings profesionales totalmente convencido de que es el mejor púgil de todos los tiempos... cosa que acabará demostrando. Pero, paralelamente a su carrera en el boxeo, Clay vivirá experiencias tan importantes como su conversión al Islam (y su cambio de nombre por el de Muhammad Ali), su amistad con el revolucionario Malcolm X o su negativa a acudir como soldado a la Guerra de Vietnam.

VALORACIÓN

El film resulta creíble porque Smith realizó una asombrosa transformación física, a la altura de De Niro en *Toro Salvaje*

- **DIRECTOR** Michael Mann
- **INTÉRPRETES** Will Smith, Jamie Foxx, John Voight, Mario Van Peebles, Ron Silver, Jeffrey Wright, Mykelti Williamson
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Making of, trailer y spots de televisión, ficha artística, filmografías selectas, material adicional para DVD-ROM

El Padrino: Colección DVD



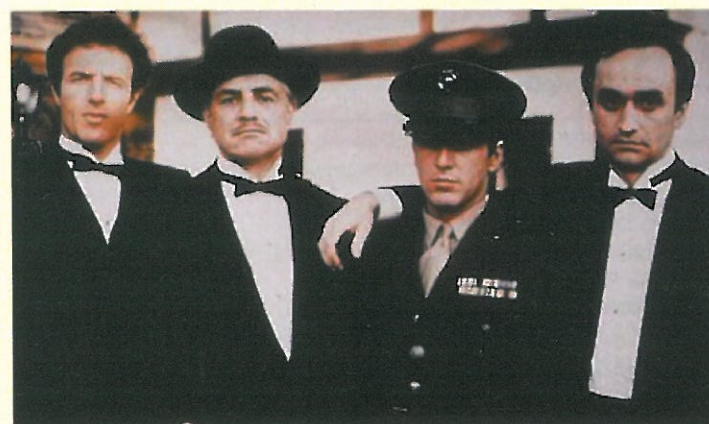
Estas tres películas cuentan la historia de la familia mafiosa Corleone, comenzando por la infancia en Sicilia de su patriarca Vito y cómo, por culpa de la persecución de la Cosa Nostra, éste tuvo que emigrar a principios del siglo XX a Nueva York y, una vez allí, inició su propio negocio mafioso. También se explica la caída de Vito cuando éste se niega a introducir la venta de drogas entre sus negocios ilegales, lo que le vale la oposición del resto de grupos mafiosos e incluso un intento de asesinato. Aunque sobrevive, Vito acaba falleciendo de un ataque al corazón y es su hijo Michael, veterano de la Segunda Guerra Mundial

que no quería verse implicado en los 'asuntos' de su padre, el que tiene que coger las riendas de todos sus tentáculos mafiosos y seguir expandiéndolos. Sin embargo, muchos años más tarde, Michael intenta abandonar su vida criminal y entrar en el mundo de los negocios limpios... aunque no le será fácil.

VALORACIÓN

Tres clásicos como tres soles que sirvieron para dejar establecidos todos los estilemas del cine mafioso, y que son una lección de cine bien hecho

- **DIRECTOR** Francis Ford Coppola
- **INTÉRPRETES** Marlon Brando, Al Pacino, Robert De Niro, Diane Keaton, Robert Duvall, Talia Shire, Lee Strasberg, Andy García
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 59,99 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano), Dolby 5.1
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Cómo se hizo, escenas adicionales, ensayos del reparto, localizaciones del rodaje, árbol genealógico de la Familia Corleone, La fotografía de 'El Padrino', La música de 'El Padrino', La historia de 'El Padrino' en el tiempo



Nuovo Cinema Paradiso



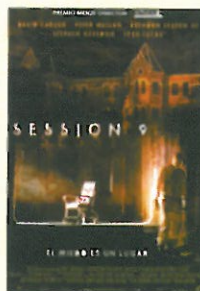
Un famoso director de cine italiano, Salvatore, vuelve al pueblecito italiano donde nació después de 30 años fuera. Allí, cuando era niño, vivía fascinado por las películas que veía en el Cine Paradiso, films que para él eran algo auténticamente mágico. Por eso, cuando se hace amigo del proyccionista del cine, Alfredo, entra en uno de los periodos más felices de su vida. Su transformación en adolescente no le hizo perder el amor al cine, pero sí ganar atracción por una chica llamada Elena...

VALORACIÓN

Tornatore dio en el clavo de la nostalgia de toda una generación con un film tierno que emociona por muchas veces que se vea

- **DIRECTOR** Giuseppe Tornatore
- **INTÉRPRETES** Philippe Noiret, Salvatore Cascio, Antonella Attili, Enzo Cannavale, Isa Danieli, Agnese Nano, Marco Leonardi
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **PRECIO** 21,61 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trivial cinematográfico, juego Monta la secuencia, propuestas gráficas, trailer, ficha técnica, artística y de doblaje, biofilmografías del director y de los principales intérpretes

Session 9



La empresa de limpieza de Gordon está casi en bancarrota, así que cuando consigue un contrato para limpiar de residuos de amianto el antiguo Hospital mental de Danvers, supone prácticamente un balón de oxígeno para su economía. Por eso se traslada allí con su equipo y empieza el pesado trabajo, pero los téticos y oscuros pasillos del hospital irán revelándole oscuros secretos relacionados con pacientes... que provocarán extraños comportamientos entre los trabajadores.

VALORACIÓN

Inteligente película de terror basada, sobre todo, en la atmósfera, y con un giro final realmente escalofriante e inesperado

- **DIRECTOR** Brad Anderson
- **INTÉRPRETES** David Caruso, Peter Mullan, Brendan Sexton III, Stephen Gevedon, Josh Lucas, Paul Guilfoyle
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Una Maravilla con Clase



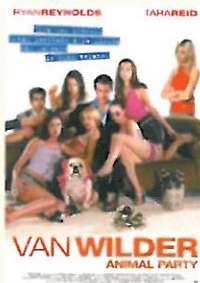
Keith es un chico que no sabe que hacer con su vida ahora que va a graduarse, aunque su padre le insiste para que vaya a la Universidad. Su mejor amiga es una marimacho llamada Watts, que toca la batería y que no se separa en ningún momento del chico. Pero él está enamorado de Amanda, la chica más popular del colegio, aunque ésta es completamente inalcanzable ya que sale con uno de los guapos oficiales del instituto... sin embargo, el azar le dará la oportunidad de cumplir sus sueños.

VALORACIÓN

Comedia romántica juvenil y edulcorada, que se beneficia de unos actores correctos y un guión menos tonto de lo que parece

- **DIRECTOR** Howard Deutch
- **INTÉRPRETES** Eric Stolz, Mary Stuart Masterson, Lea Thompson, Craig Sheffer, Molly Hagan, Elias Koteas
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby (Castellano, francés, alemán, italiano), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán, danés, holandés, italiano, noruego, sueco, turco
- **EXTRAS** Ninguno

Van Wilder: Animal Party



Van Wilder es el rey de la Universidad de Coolidge: lleva estudiando siete años allí y pretende pasarse así el resto de su vida. Pero su padre acaba harto del chupasangre de su hijo y le corta el suministro económico, obligando al chico a buscarse otra forma de financiar sus 'estudios': hacer lo que mejor sabe hacer, organizar fiestas salvajes. Su disoluta forma de vida llama la atención de una estudiante de Periodismo llamada Gwen Pearson, que decide hacer un reportaje sobre Van Wilder.

VALORACIÓN

Otra comedieta universitaria 'a la americana': mismos chistes, mismas situaciones y mismo gamberro chistoso protagonista

- **DIRECTOR** Walt Becker
- **INTÉRPRETES** Ryan Reynolds, Tara Reid, Tim Matheson, Paul Gleason, Daniel Cosgrove, Emily Rutherford
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano), Dolby 2.0 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Entrevistas, trailer, videoclips, spot, biofilmografías del director y los actores

Dragon Ball GT: 100 Años Después



Cien años en el futuro Pan, la hija de Son Gohan y Videl, vive con su nieto Goku Jr. (que es el tataranieto de nuestro querido y estimado Son Goku). Pan intenta entrenarle como es tradicional en su familia, pero el niño no tiene talento para la lucha y prefiere pasarse el día jugando a la consola. Sin embargo, un día Pan sufre un ataque al corazón y Goku Jr., desesperado, se verá obligado a reunir las bolas de dragón para intentar curarla... y el viaje que emprende le mostrará su auténtica fuerza.

VALORACIÓN

Como toda la serie *Dragon Ball GT*, este capítulo especial es una mera sombra del trabajo del autor original, Akira Toriyama

- **DIRECTOR** Osamu Kasai
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 17,99 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano, catalán, japonés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Capítulo extra, ficha técnica, fichas de personajes, biografía de Akira Toriyama

La Última Fortaleza



Tras desobedecer a los mandos durante una operación, el general Irwin es enviado a una prisión militar de alta seguridad dirigida por el coronel Winter, que enseguida se declara un absoluto admirador de los logros del general. No obstante, los métodos de Winter para mantener la disciplina dentro de la cárcel chocan frontalmente por la noción del Ejército que tiene Irwin... así que decide formar un pequeño grupo de combate con algunos presos para tomar el control de la prisión.

VALORACIÓN

Patriotismo americano junto al típico mensaje liberal de Redford... aunque al menos el film es entretenido y sale Gandolfini

- **DIRECTOR** Rod Lurie
- **INTÉRPRETES** Robert Redford, James Gandolfini, Mark Ruffalo, Delroy Lindo, Clifton Collins Jr.
- **DISTRIBUIDORA** DreamWorks
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno



Spirit: El Corcel Indomable



En las tierras inexploradas de Norteamérica, a principios de siglo y en plena época del Salvaje Oeste, vive libre y salvaje un joven e inocente corcel de raza *mustang* llamado Spirit. Por desgracia, acaba siendo atrapado por la caballería y se ve obligado a sufrir la dura disciplina del Ejército, que intenta doblegar el espíritu indomable de Spirit. Finalmente consigue escapar y se hace amigo de Little Creek, un joven guerrero lakota que le tratará con todo el respeto y el cariño que no había obtenido hasta entonces de un humano. Además, conocerá a una bonita yegua moteada, Lluvia, de la que se enamorará.

VALORACIÓN

Notable película de animación que pasó injustamente desapercibida por la cartelera, a pesar de su bellísima ambientación y un argumento sólido y profundo

- **DIRECTOR** Kelly Ashbury, Lorna Cook
- **VOCES ORIGINALES** Matt Damon, James Cromwell, Daniel Studi, Chopper Bernet
- **DISTRIBUIDORA** DreamWorks
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, francés, portugués, griego.
- **EXTRAS** Haz tu propia película con *Spirit*, aprende a dibujar con *Spirit*, 14 juegos interactivos, comentarios de los creadores, documentales *La animación de 'Spirit'*, *Las canciones de 'Spirit'* y sobre los actores que han puesto su voz a la película, más de 15 minutos de *storyboards* inéditos



¡No se vayan todavía, aún hay más!

¿A QUIÉN AMA GILBERT GRAPE?

Lauren, 18 euros

ALGO SALVAJE

Fox, 17,99 euros

ALONE

Paramount, Alquiler

BOB Y SUS AMIGOS

Manga, 17,99 euros

BOOMERANG

Paramount, 24,01 euros

CAPITÁN KRONOS

Manga, 17,99 euros

CHARLOTTE GRAY

Universal, Alquiler

CLASS

Fox, 17,99 euros

CONFESIONES ÍNTIMAS DE UNA MUJER

Lauren, Alquiler

CUANDO UNA MUJER SUBE LA ESCALERA

Filmax, 18 euros

DODESKADEN

Filmax, 18 euros

EL AMIGO DE MI AMIGA

Manga, 17,99 euros

EL DESFILADERO

Paramount, 24,01 euros

EL ENTE

Fox, 23,99 euros

EL FORASTERO

Lauren, Alquiler

EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Fox, 23,99 euros

EL SECRETO DE LA MAGIA

Lauren, 18 euros

EL SUEÑO DE IBIZA

Lauren, Alquiler

EL TESORO DE MANITÚ

Universal, Alquiler

EN TIERRA DE NADIE

Manga, 23,99 euros

FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE

Paramount, 24,01 euros

FLASHDANCE

Paramount, 24,01 euros

FOOTLOOSE

Paramount, 24,01 euros

FRANKENSTEIN Y EL MONSTRUO DEL INFIERNO

Manga, 17,99 euros

FUMATA BLANCA

Lauren, Alquiler

GATO NEGRO, GATO BLANCO

Lauren, 18 euros

HIJOS DE UN DIOS MENOR

Paramount, 24,01 euros

HOW HIGH (BUEN ROLLITO)

Universal, Alquiler

IMPULSOS

Lauren, Alquiler

JENNIE

Manga, 17,99 euros

JESUS DE NAZARETH

Filmax, 30,02 euros

LA CASA DE LA ALEGRÍA

Filmax, 18 euros

LA COLECCIONISTA

Manga, 17,99 euros

LA FURIA

Fox, 23,99 euros

LA LEYENDA DE LA CASA DEL INFIERNO

Fox, 23,99 euros

LA LOCA AVENTURA DEL MATRIMONIO

Paramount, 24,01 euros

LA MUJER DEL AVIADOR

Manga, 17,99 euros

LA NOVIA DEL DIABLO

Manga, 17,99 euros

LAS BRUJAS

Manga, 17,99 euros

LEJOS

Manga, 23,99 euros

MACHÍN: TODA UNA VIDA

Filmax, 24,01 euros

MISERY: EDICIÓN ESPECIAL

Fox, 23,99 euros

MULHOLLAND DRIVE

Manga, 23,99 euros

NARCISO NEGRO

Filmax, 11,99 euros

NOWHERE

Lauren, Alquiler

NUESTROS MARAVILLOSOS ALIADOS

Universal, 27,02 euros

PIRAÑA

Fox, 23,99 euros

RACE TO SPACE

Lauren, Alquiler

RESIDENT EVIL

Filmax, 21 euros

SEGÚN MATTHIEU

Manga, 23,99 euros

SIN RETORNO

Lauren, Alquiler

STAR TREK 2: LA IRA DE KHAN

Paramount, 27,02 euros

STAYING ALIVE: SIGUE LA FIEBRE

Paramount, 24,01 euros

TE ESTOY PERDIENDO

Filmax, 18 euros

TOP SECRET

Paramount, 24,01 euros

TRICKBABY: FREEWAY 2

Filmax, 18 euros

UN LUGAR EN EL SOL

Paramount, 24,01 euros

UN MAL DÍA LO TIENE CUALQUIERA

Paramount, Alquiler

VIDOCQ

Manga, 23,99 euros

ZULÚ

Paramount, 24,01 euros

Ránkings

Los Más Alquilados (según Blockbuster)

- 1 Spider-Man
- 2 La Guerra de Hart
- 3 La Habitación del Pánico
- 4 Monster's Ball
- 5 Ajuste de Cuentas
- 6 Blade II
- 7 Resident Evil
- 8 Suavemente Me Mata
- 9 Gosford Park
- 10 El Rey Escorpión

Los Más Vendidos (según FNAC)

- 1 Spider-Man
- 2 El Señor de los Anillos
- 3 La Bella y la Bestia
- 4 E.T. El Extraterrestre
- 5 Grease
- 6 La Máquina del Tiempo
- 7 La Bella y la Bestia (Ed. Coleccionista)
- 8 Una Mente Maravillosa
- 9 Todo Sobre mi Madre
- 10 Daño Colateral



ANNAKIN, TE QUEREMOS EN PS2

CARLOS VALDERRAMA (E-MAIL)

Espero que no sufráis mucho analizando juegos como el Hugo Strikes Back o el Barbie Cabalga y Juega 2 en el caso de que vuelvan...

No padezcáis por nosotros, amigo Carlos, con los carajillos de orujo que nos tomamos a media mañana vamos tan ciegos que no distinguimos entre Hugo y GTA: Vice City...

¿Para cuándo un Star Wars Episodio 2: El Ataque de los Clones? Es que soy un fan de la saga...

Pues que nosotros sepamos LucasArts no tiene intención de hacer una adaptación 'literal' de dicho film (con lo que nos hubiera gustado a nosotros una fase de toqueteo junto a la chimenea con Natalie Portman...), pero sí que dispones de dos juegos ambientados, respectivamente, antes y después de la película: Star Wars: Bounty Hunter (con Jango Fett de protagonista) y Star Wars: Las Guerras Clon (título de batallas sobre vehículos situado en las Guerras Clon).

¿Hay señales de un nuevo Castlevania?

Sí, por las noticias que tenemos Konami ya está trabajando en un nuevo Castlevania, y parece que están interesados en darle a la saga funciones on-line, así que tiene

posibilidades de recalar antes o después en nuestra PS2.

¿Se sabe algo de un State of Emergency 2? No sabéis lo desahogado que me quedaba después de echar una partida.

Vaya, pues nosotros cuando nos quedamos desahogados es después de 'leer' un Playboy... ejem ejem... pero bueno, si tus gustos van por ahí, Rockstar aún no ha anunciado que esté realizando la secuela de State of Emergency, pero corren rumores de que están en ello.

¿Llegará a la Península Ibérica la continuación, si es que la hay, de Kessen 2?

Teniendo en cuenta que esta saga no funciona mal en nuestro país y que Koei ya está trabajando en Kessen 3, es más que probable que llegue... si no lo intercepta Holybear, al que se le hace la boca agua cada vez que piensa en un bocadillo de bacon con kessen.

Perdonad por las faltas si hay alguna, es que mis notas de lengua no son del todo lo que se puede decir satisfactorias.

Sí, a nuestro redactor Kain también le pasa lo mismo: todas las chicas que conoce le dan un suspenso en 'lengua'.



¿DÓNDE ESTÁ LEGAIA 2, MATARILE RILE RILE?

DERECK APOLO FREITAS (BETERA, VALENCIA)

¿Cómo os trata la vida? A mí bastante bien, pero tengo algunas dudas que espero que vosotros me podáis resolver.

Pues si te ves obligado a recurrir a nosotros para resolver tus dudas, es que la vida no te trata tan bien...

¿Por qué la pistola G-Con 45 no va con Die Hard Trilogy? ¿Es que esta pistola sólo va con juegos de Namco?

En principio todos los juegos para PlayStation deberían funcionar con la GunCon (por algo es la pistola oficial de Sony), pero a veces algunos desarrolladores, por ahorrarse unos durillos, no pagan por el software de Namco... y los usuarios se encuentran con la sorpresa de que, en juegos como Die Hard Trilogy, la G-Con 45 es menos útil que un secador de pelo en la Redacción de PlanetStation. O sea, que te toca tirar de mando o comprarte una pistola 'no oficial' con función 'Normal'...

¿Es cierto que en Parasite Eve 2, si te lo pasas muchas veces, te dan el sable pistola de Nº 9 y además invencibilidad?

No exactamente. Lo que ocurre es que si completas el juego con rango S, podrás usar el sable pistola (que, por cierto, es el que usaba Squall en FF VIII) en el modo Replay a cambio de 10.000 BP... aunque para conseguir invencibilidad lo tienes más difícil que Jesulín de Ubrique para ganar Operación Triunfo: no hay trucos para ello.

En Jeremy McGrath Supercross 98 dicen que hay una moto secreta. Pero ¿cómo co se consigue la p**a moto?**

Si quieres conseguir la p**a moto, que imaginamos que debe ser la jo**da Yamaha de 700 cc, tienes que

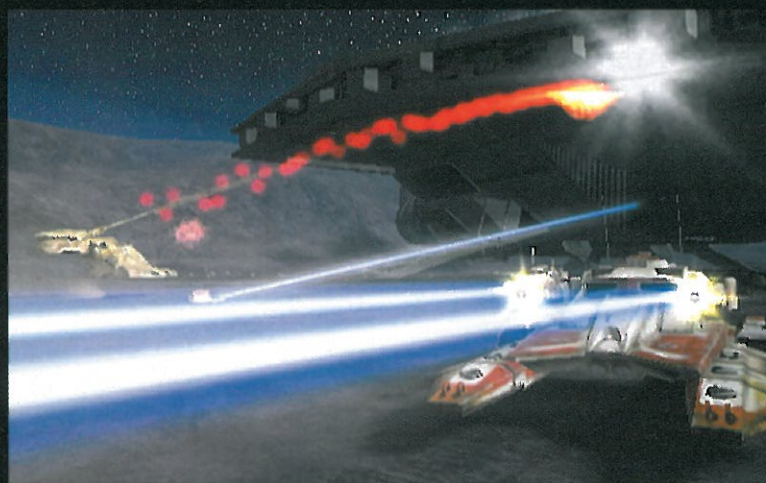
introducir en el cab**n menú principal esta est**da combinación: y escoger entonces cualquier imb**l carrera que no sea un id**ta Campeonato.

¿Habrá o hay una segunda parte del peaso de juego Legend of Legaia?

Efectivamente, hay una secuela para PS2 llamada Legaia 2: Duel Saga que, de hecho, tenía que haber salido en nuestro país más o menos a estas alturas de año... pero, por alguna razón, ha desaparecido más rápido que un programa sin audiencia de la parrilla de Antena 3 y no se sabe nada de su lanzamiento.

Es la primera vez que escribo. Si me publicáis la carta seré feliz, sino os arrepentiréis.

¿De qué nos arrepentiremos? ¿De que seas feliz? ¿De que nos escribas? ¿De que el Barça no ganara contra el Novelda?



LOS DESAPARECIDOS NAUGHTY DOG

FRANCISCO JAVIER SANCHEZ (E-MAIL)

Con esta carta adjunté una botella de whisky, por lo tanto si no os llega es culpa vuestra y tendréis que pagármelo.

Te la pagaríamos gustosamente, pero la próxima vez que nos envíes una botellita... ¿podrías no bebértela antes, por favor?

Hace mucho tiempo que no se habla de Naughty Dog. ¿Es que están trabajando en un Jak & Daxter 2? ¿Se sabe algo de este juego?

Efectivamente, los chicos de Naughty Dog (capitaneados por Jason Rubin y Andy Gavin) están trabajando en la soleada California en *Jak & Daxter 2*... pero de momento lo único que sabemos es que en el juego saldrán Jak y Daxter (y es que con ese título, no creemos que salgan Chiquito de la Calzada y Bigote Arroset).

Sabiendo que para jugar on-line en nuestra consola queda un tiempesito, ¿puede que se lance FF XII antes que FF XI?

La verdad es que la cosa está menos

clara que la integridad física de los concursantes de *Operación Triunfo*. En principio Sony Europa tiene planes de iniciar el juego on-line en la primavera del próximo año, así que entre que la cosa funcione bien y se hacen las conversiones adecuadas (y Square se decide a sacar el juego, por supuesto), no sabemos si *FF XI* y *FF XII* no se cruzarán en el tiempo a lo *Regreso al Futuro*...

Bueno, saciada mi sed de preguntas no tengo más remedio que despedirme de toda la gente que está leyendo ahora mi carta (los demás no cuentan).

Entonces los que contestamos esta carta no nos damos por saludosos.



¿HABRÁ COCHES ROTOS EN GT 4?

EL ÁNGEL CAÍDO (E-MAIL)

¿Cómo vais, Planetmentesalidos? Era para que me contestáseis unas preguntillas y ese rollo, vamos. Pues nada, Ángelquégracioso, pa eso estamos, así que ¡dispara!

¿GTA: Vice City es una continuación de GTA III o es una historia independiente? En tal caso no se necesita el GTA III, ¿no?

Hombre, es un poco difícil que sea una 'continuación', teniendo en cuenta que *GTA III* estaba ambientado en la actualidad y *GTA: Vice City* en los años 80... son historias más o menos independientes con unos cuantos puntos de conexión. Y lo único que necesitas para jugar, aparte del DVD, son una camisa de rejilla con el pecho al descubierto y unas cuantas cadenitas de oro (por aquello de ambientarse, más que nada).

¿Qué sabéis sobre Gran Turismo 4? ¿Tendrá opciones on-line? ¿Se romperán los coches?

Pues sí, *Gran Turismo 4* (que, por cierto, saldrá en Japón a finales del 2003) se ha concebido como el primer juego de la saga con funciones on-line, que no sólo consistirán en la posibilidad de jugar con otros viciados de los coches, sino que también permitirán descargar nuevos vehículos y modos distintos. Eso sí, por lo que parece seguirán con el síndrome 'Coche Fantástico', así que te será más fácil ver a José María Aznar imitando a Chiquito que los coches de *GT 4* destrozados...

¿Algo nuevo sobre The Getaway? ¿Pensáis que será mejor o peor que GTA: Vice City?

Si quieres saber más cositas de *The Getaway*, échale un ojo a la magnífica, espectacular e impresionante previa (la modestia nos ofusca) que encontrarás en este mismo número. Y aún no sabríamos decirte si es mejor que *GTA: Vice City*, pero sí podemos decirte una cosa: los traductores al castellano han tenido que recurrir a todo el Diccionario Oficial del Insulto Español para realizar el doblaje...

Necesito saber sobre FF XII, contadme todo lo que sepáis.

Vale. Si tú nos lo pides, te contaremos todo lo que sabemos... que es nada.

Bueno, os dejo descansar que estaréis hartos ya. Un apretón de manos pa los tios y un caluroso, tierno y encantador abrazo pa las chicas de la Redacción. Dice Tronji que como la intentes abrazar te vas a llevar un frío, fuerte, rápido y doloroso tortazo en la cara. Avisado quedas.

PLANET LOS CRÍA

Nuestra lectora Soraya Recio, alias 'Einhandler', de 16 años, mantiene la única página en español de *Einhandler*, el único matamarcianos que Square ha realizado hasta la fecha, y que además es la mejor web (aparte de la oficial) dedicada a este título. Si queréis echarle un vistazo, su URL es:

[HTTP://WWW.EINHANDER.COM](http://www.einhander.com)

Hola, me llamo Rogelio-J y me gustaría cartearme con gente a la que le gusten los videojuegos de estrategia, guerra, peleas... y quién sabe, también te puedo aconsejar sobre un juego. Si queréis mandarme cartas escribid a:

ROGELIO-JOSÉ TRUJILLO MORENO

C/ANTONIO MACHADO, 6

13350 MORAL DE CALATRAVA (CIUDAD REAL)

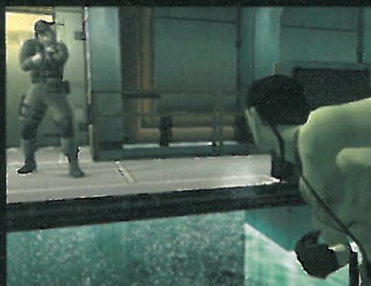
Hola a todos los habitantes del Otro Lado. Soy Malekith y me gustaría conectar con gente a la que le apasione el rol tanto de tablero como de libro y consola. Estaré aguardando vuestra respuesta en Nagaroht, el sagrado reino de todos los elfos oscuros.

PEDRO AMAYA

AVDA. VIVAR TÉLLEZ, 51 29700 VELEZ-MÁLAGA (MÁLAGA)

Y el que quiera agregarme a su Messenger que lo haga:

EL_REY_BRUJO_DE_NAGGAROTH@HOTMAIL.COM



SOLID SNAKE TIENE UN PLAN

ADRIÁN MENÉNDEZ (VALMOJADO, TOLEDO)

¿Qué hay, currantes?

¡Eso de currantes no nos lo dices en la calle!

¿En FF X dónde se encuentran las mejores armas?

Las mejores armas son, sin duda, las de los siete astros. Llámamos vagos, pero teniendo en cuenta que para conseguir las de todos los personajes hay que acabarse el juego y completar algunos *side-quests*, necesitaríamos media revista para explicarlo... así que mejor consulta nuestra magnífica guía, ¡por 3,75 euros de nada en los mejores quioscos (si no la publicamos nosotros, ¿quién lo va a hacer?)!

He visto el DVD que viene con FFX y el Kingdom Hearts parece bastante guapo... ¿pensáis que para un tío de quince tacos loco por los juegos de Square le gustaría?

Si los RPG de Square te gustan más que a Holybear las raciones de pies de cerdo con chocolate, *Kingdom Hearts* te encantará. No es un juego de rol típico de la compañía japonesa, pero los numerosos cameos de personajes de los FF para PSX y PS2 harán las delicias de los aficionados a la saga...

Tengo el Devil May Cry y estoy deseando que saquen el 2... ¿será muy parecido a éste?

Todo apunta a que será mejor, ya que Capcom ha partido de la base del primer DMC para mejorar todo lo mejorable, empezando por la posibilidad de jugar con un personaje femenino llamado Lucia (porque si se

llamara así y fuera hombre, sería muuy sospechoso) y pasando por la inclusión de nuevos movimientos y unos escenarios más extensos que los pasillos de la 'casita' del Príncipe Felipe.

MGS 2: Substance, ¿sólo es para pasarse el Plant con Snake o hay más?

De hecho, eso de que en MGS 2: Substance puedes pasarte la fase Plant con Snake ha resultado ser menos creíble que los libros de contabilidad de Gescartera... y es que podemos jugar algunas misiones situadas en la fase Plant en las llamadas Snake Tales, pero no ver toda la historia desde el punto de vista del Señor Serpiente. De todas formas, también se han incluido más de 350 VR Missions que permiten ir descubriendo personajes ocultos, que a su vez tienen misiones alternativas... más que nada, para justificar eso de comprarte otra vez el mismo juego.

¿Necesitas MGS 2 para jugar o no? Como necesitabas MGS para el Special Missions...

Si necesitas un posavasos para el whisky sí, pero si no, no hace falta... el MGS 2 original ya viene incluido en el Substance.

Venga chavales, acostaros que os habrá costado mucho contestarme.

Tienes razón, ya es hora de nuestra siestecita de media mañana (ya sólo faltan la de mediodía, la de media tarde y la de tarde).

OBSESIONADO CON NURIA FERGÓ

YERAI FEIJÓ (E-MAIL)

Tengo unas preguntas para vuestras inquietas mentes (esto parece la Quo).

A nosotros nos recuerda más al Zoo de Barcelona, pero bueno.

¿Qué tal va el juego de la Fergó (jejejeje)?

Tirandillo, tirandillo. Como su anterior idea no ha interesado a ningún desarrollador, T-Virus está pensando en otro juego al que quiere llamar *Fergó XXX*, y en el que habría que hacer todo tipo de requiebros y gorgoritos a lo Bustamante para conseguir unos vídeos de la Fergó quitándose ropa (claro, que nosotros sospechamos que lo que él quiere es grabar los vídeos y quedárselos para uso propio).

¿Saldrá aquí Grandia Xtreme o es más posible que Naim cante bien en inglés?

Visto que en nuestro país *Grandia 2* tuvo menos éxito que un *Interviú* con un *top-less* de Marujita Díaz en portada, y que *Grandia Xtreme* tampoco tuvo muy buenos resultados en el mismísimo Japón, la verdad es que es bastante complicado que salga en nuestro país.

Hala, a echaros un trago y decidle a

Holybear que deje de comerse el póster de la Fergó.

Lo que se está comiendo es tu carta, así que mejor te dejamos antes de tener que seguir leyendo en su bolo alimenticio.



TESTEANDO A LO COSMOPOLITAN

FADI (E-MAIL)

Hola, hello y... bueno, lo que sea (no soy bueno en idiomas).

Tranquilo... Carlos Lozano no es bueno ni hablando su propio idioma y míralo, presentando un programa de 'éxito'...

¡Por fin me compré la negra de Sony! ¿Me podéis recomendar algún juego de esos que te matan y sigues jugando más y más y más, si puede ser Platinum?

Ejem, amigo Fafi, si eres tan específico con tus preferencias, no vamos a saber qué juego recomendarte (la descripción que haces se ajusta a la totalidad del catálogo de PS2)...

¿Kingdom Hearts o FF X?

FF X... sí, Tidus es un hortera, pero vale la pena aunque sólo sea por las 'amplias razones' de Lulu (¡eso es un mago negro y no Vivi!).

¿RE Code: Veronica X o Shadow of Memories?

Sin lugar a dudas, *RE Code: Veronica X*. Y no lo decimos por la X que trufa

su título, malpensado, es que este juego es el mejor RE hasta la fecha...

¿Stuntman o BurnOut 2?

Como dice su anuncio, a la hora de ir "echando leches" y "dándose piñazos", el rey es el divertidísimo *BurnOut 2*.

¿Tekken 4 o Virtua Fighter 4?

Una vez atado nuestro redactor Kain a su mesa con varias cadenas, un bozal y unos cuantos tranquilizantes vía intravenosa, podemos decirte que nosotros preferimos *Virtua Fighter 4*.

¿Medal of Honor: Frontline o Turok Evolution?

A no ser que te gusten más los dinosaurios que al marido de Sara Montiel, *Medal of Honor: Frontline* es uno de los mejores shooters para la bestia negra de Sony.

Lo siento, iba a meter un jamón para enviároslo pero no cabía.

Sí, eso de meter jamones por un módem no debe ser nada fácil.



¿CAPCOM VS SNK 2 EN PLATINUM?

ADRIÁN SERRANO (E-MAIL)

Quiero haceros la pelota pero no sé. Nosotros queremos contestarte, pero no sabemos. ¡Venga, el siguiente!

¿Habéis sacado o sacaréis alguna guía de *Grandia 2*?

Sentimos decirte que ni hemos sacado ni sacaremos en un futuro próximo una guía de este gran juego, más que nada porque el lanzamiento de *FF X* le robó todo el protagonismo y ha pasado más desapercibido por nuestro país que las finales del Mundial de Karaoke de Japón.

Estoy loco por encontrar el *Capcom vs SNK 2* y no lo encuentro por ningún sitio. Sé que es *viejete* y por eso lo digo. ¿Sabéis si saldrá en Platinum o si hay alguna tienda que lo tenga todavía?

De momento no tenemos noticia de que vaya a aparecer en formato Platinum, pero la inminente aparición

de *Marvel vs Capcom 2* para PS2 durante el próximo mes de diciembre nos hace suponer que podría ponerse a la venta en formato económico... y la verdad es que, a no ser que esto suceda, te será difícil encontrarlo, porque está más descatalogado que el Castillo de Greyskull.

¿Podrías decirme RPG's que no fueran ni *Grandia 2* ni *FF X* para la PS2?

Estos ya los tengo y soy un vicio de los juegos de rol...

Por orden de interés, *Baldur's Gate*, *Dark Alliance*, *Kingdom Hearts*, *Dark Cloud* y *Shadow Hearts* son las mejores opciones... y es que los buenos juegos de rol abundan menos en PS2 que el agua en la dieta de Kain.

Si me la publicáis, gracias, y si no, pues al menos contestadme.

Vamos a hacer más: te vamos a contestar mientras te publicamos.



TRASTEANDO CON LA PS2

LUIS ARCAS (VALENCIA)

¡Hoooooaaaaaaa planitinooooo! ¿Cómo estáis, eh? ¿Cómo van vuestros paseos al bar?

Por tu forma de saludar, no tan bien como los tuyos, ¡luisinitinoooooooo!

¿Qué se sabe de *Broken Sword 3*?

Pues de momento sabemos que es una tercera parte (de algo tenía que servirnos el Graduado Escolar)... además de que llevará como subtítulo *The Sleeping Dragon*, que su protagonista será de nuevo George Stobbart y volverá a ser desarrollado por Revolution Software. El juego fue presentado en el pasado ECTS, así que poco más se sabe aparte de que para verlos tendrás que tener más paciencia que el afilador de Freddy Krueger, ya que saldrá a finales del 2003...

¿Es verdad que con la Play se pueden hacer explosivos? Yo lo he intentado y sólo me ha salido una batidora pero ¡me hago unos batidos!

Sí, y si tienes un poco de maña hasta puedes construirte un avión de combate con camuflaje óptico y misiles aire-tierra... ¡Por supuesto que no es cierto! También dicen que los Reyes Magos no existen, y todos sabemos que es mentira (ups, acabamos de estropearle la Navidad a nuestro redactor Kain).

Al *Resident Evil Online*, ¿se podrá jugar off-line? Porque aquí el tema on-line va más off que on...

Aunque por el nombre podría parecer que el juego será exclusivamente on-line, las primeras informaciones apuntan a que los tres personajes que acompañen al que tú escojas podrán ser controlados por otros jugones o por la computadora... lo que pasa es que entonces no podrás matar zombies

mientras charlas de qué dos concursantes de *Gran Hermano* se han enrollado esta semana.

¿Saldrán *FF X: Yuna's Quest* y *FF X: Rikku's Quest*? Es que he leído en una revista que están programando el *FF X-2*... ¿sabéis algo?

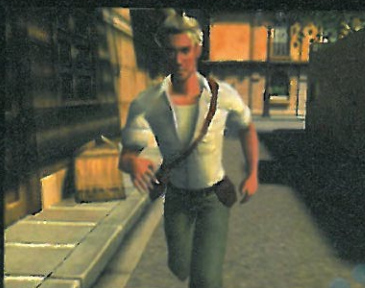
Sabemos lo suficiente como para haber hecho un magnífico reportaje en nuestra sección Planeta Japón... ¡no te lo pierdas, porque hay sorpresas como... un posible *FF VII-2*!

¿Cómo puedo conseguir una visita a la Redacción y que me invitéis a un Cacique o a un... a algo de eso que tenéis a mogollón por ahí? Y de paso me regaláis alguno de tantos juegos que tendréis, que seguro que os sobran ya.

Pues si quieres visitar la Redacción... ejem ejem... más bien tendrás que invitarnos tú a algo. Por si te interesa, Snatcher fuma cualquier marca, T-Virus prefiere un póster de la Fergó, Tronji necesita ruedas nuevas para su patinete y Kain... bueno, a él le da igual mientras tenga alta graduación.

Se despide un amante de los juegos de rol y los survival horror.

Hombre amigo Luis, está bien que aprecies a tus juegos pero... ¿hasta ese punto de ser su 'amante'?



EL GALLINERO

MUEVAN FICHA, SEÑORES DISTRIBUIDORES

HERMINIO MOTOS (TORRENTE, VALENCIA)

¿No decían las compañías que los videojuegos bajarían con la disminución de la piratería? Pues yo no he notado bajada alguna, es más, ahora mismo estamos pagando los precios más altos de la historia de los videojuegos: sobre 69 euros.

¿DE VERDAD MERECE MGS 2 UN 9,5?

CARLOS VALDERRAMA (E-MAIL)

¿De verdad creéis que un juego que sólo dura dos o tres días a manos de la mayoría de usuarios se merece un 9,5? Sí, muy buenos gráficos, parece una película y todo el rollo... pero cuando te quieres dar cuenta ya te lo has acabado.

LOS DE ENIX SON UNOS CAG**TAS

ABRAHAM HERNÁNDEZ (E-MAIL)

Eso de que, a juicio de la compañía Enix, el mercado europeo del videojuego esté demasiado dominado por Square me suena a excusa barata, a subterfugio.

UNA RESPUESTA SOBRE EL XPLORER QUIERO

JHONAS CRUZ (ALGUN SITIO)

Hola a todos los de la Redacción de *PlanetStation*. Por cierto, sois una de las mejores revistas del sector y la más entretenida. ¡Seguid así! Tranquilo, mientras las reservas alcohólicas del Bar Budo sigan bien repletas, no vamos a cambiar jamás.

¿Qué tal es el juego *Gundam Battle Assault*? Pensaba comprármelo, pero tengo dudas de si es bueno no.

Nosotros también tenemos dudas, pero entre si es malo o es malísimo... no te lo recomendamos, amigo Jhonas, pero para gustos, colores.

Hace poco he podido ver el nuevo Xplorer para PS2 y tengo algunas dudas sobre él que me gustaría que me disparais. ¿Qué sistema utiliza para funcionar? ¿Se mete en la consola como cualquier juego o va enchufado en algún sitio como su predecesor?

Hombre, si quieres puedes intentar meter el CD del Xplorer para PS2 (dejó de llamarse Xplorer cuando apareció la PS One y hubo que cambiar el sistema) por el puerto USB, pero la verdad es que sí, te recomendamos que lo metas como cualquier otro juego.

El primer Xplorer contaba con un editor de trucos, un visualizador de videos y un reproductor de CD... ¿cuenta el nuevo Xplorer con estas mismas características o tiene otras diferentes?

Por lo que sabemos, aparte del editor de trucos, no tiene ninguna de esas características, aunque lleva un Acelerador de Juegos que permite que los juegos PAL vayan un 10% más rápidos (ideal para que Dante no parezca Chiquito de la Calzada cada vez

que intenta correr en *Devil May Cry*).

¿Hay alguna manera de 'trasladar' los trucos del primer Xplorer a esta nueva versión?

No, a no ser que los copies todos en una libreta y los vayas trasladando uno a uno (cosa que no te aconsejamos si no quieres acabar más desquiciado que los guionistas de *Noche de Fiesta*).

¿Habrá actualizaciones, como en la anterior versión?

Lo que tienes es algunas webs para descargar códigos nuevecitos de trinka, como www.xplorer.net o www.cmgsgccc.com (pero no pruebes en www.playboy.com que ahí no vas a encontrar ninguno, amigüete).

Pues eso es todo por ahora. Muchas gracias por vuestro tiempo... ¡y hasta otra!

¿Nuestro Tiempo? Pues sería del vecino, porque nosotros no pasamos de *El Jueves*...



PAPÁ, QUIERO SER USUARIO DE PS2

VERÓNICA GONZÁLEZ (FONTANAR, GUADALAJARA)

Aquí está otra vez la Vero para daros un poco la varita (y no os quejéis, porque es vuestro trabajo y el cliente SIEMPRE tiene la razón ¡¡¡jua jua jua!!!).

Eso mismo le decimos nosotros a los dueños del Bar Budo cuando les insistimos en que deberían darnos los cubatas gratis, pero no nos hacen caso... ¿por qué será?

Mis viejos me han prometido que para Navidad me comprarán la negra (¡yuuuuu!) si apruebo todo (¡ugh!), así que quería preguntaros si para entonces sacarán algún pack interesante.

Para estas Navidades (¡bufffff!) tienes tres packs más que interesantes (¡uaaaaaa!): en la calle ya tienes uno arácnido consistente en una PS2, un mando a distancia para DVD y la película *Spider-Man*; otro rallístico que no tardará mucho en salir al mercado, que engloba tu PS2 y *World Rally Championship II Extreme*; y un último mafioso que saldrá a finales de año, en el que van incluidas una PS2 y un *The Getaway*.

¿Saldrá *FF X* para ordenador?

No, de momento tanto las mechas oxigenadas como la vestimenta hortera de Tidus (y es que Rappel es el summum del buen gusto al lado de este chico) son exclusivas para la bestia negra de Sony.

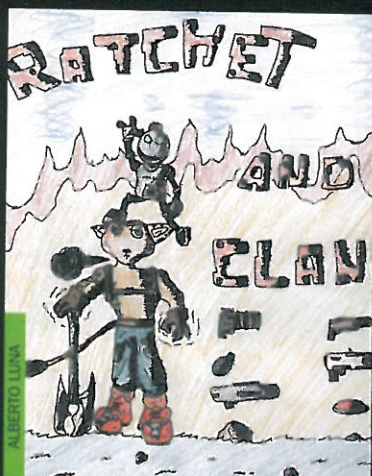
He oído que en la difunta Dreamcast hay un juego sobre mi manga favorito, *Berserk*. ¿Hay alguna posibilidad de que saquen alguna adaptación para la bestia negra?

La esperanza nunca se pierde, pero el juego de *Berserk* se hizo hace tres años ya y no ha vuelto a surgir otro proyecto sobre el tema... así que mucho nos tememos que es más difícil que veas otro título basado en ese manga que ver a Vega con los ojos secos más de dos minutos.

Antes de que mi Play feneciera (sigh) estaba totalmente *enviciá* con el *FF IX*. Con el chocobo dorado encontré todos los tesoros y en el paraíso el pollo gordo ése me dijo que visitando todas las playas me daría un premio. He oído que es la capacidad de poder curar a todo el grupo a la vez, ¿es verdad? ¿Cómo tengo que hacerlo? Verónica, nos vemos obligados a informarte de que has sufrido un ataque de la Maldición de los Rumores Asesinos... lo que nos dices es más falso que el flequillo de Bruce Willis; lo más parecido a lo que mencionas es el Anillo de Vida que encontrarás en la Isla Olvidada.

Bueno, y con esto ya os dejo en paz. Aaadiós *mu güenas*.

Y Paz, ¿queda muy lejos de Barcelona? Es que nos da un palo andar queeeee...



ALBERTO LUNA



SORAYA REDIO



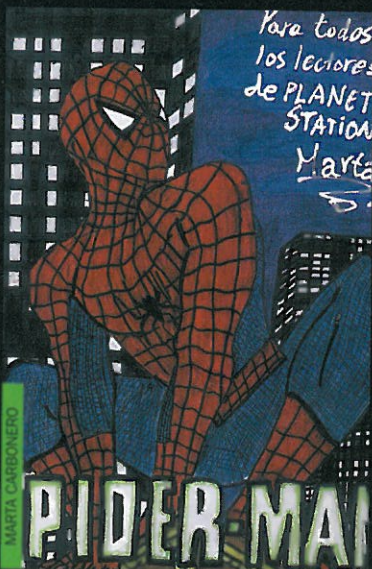
ESTELA GONZÁLEZ



VERÓNICA GONZÁLEZ



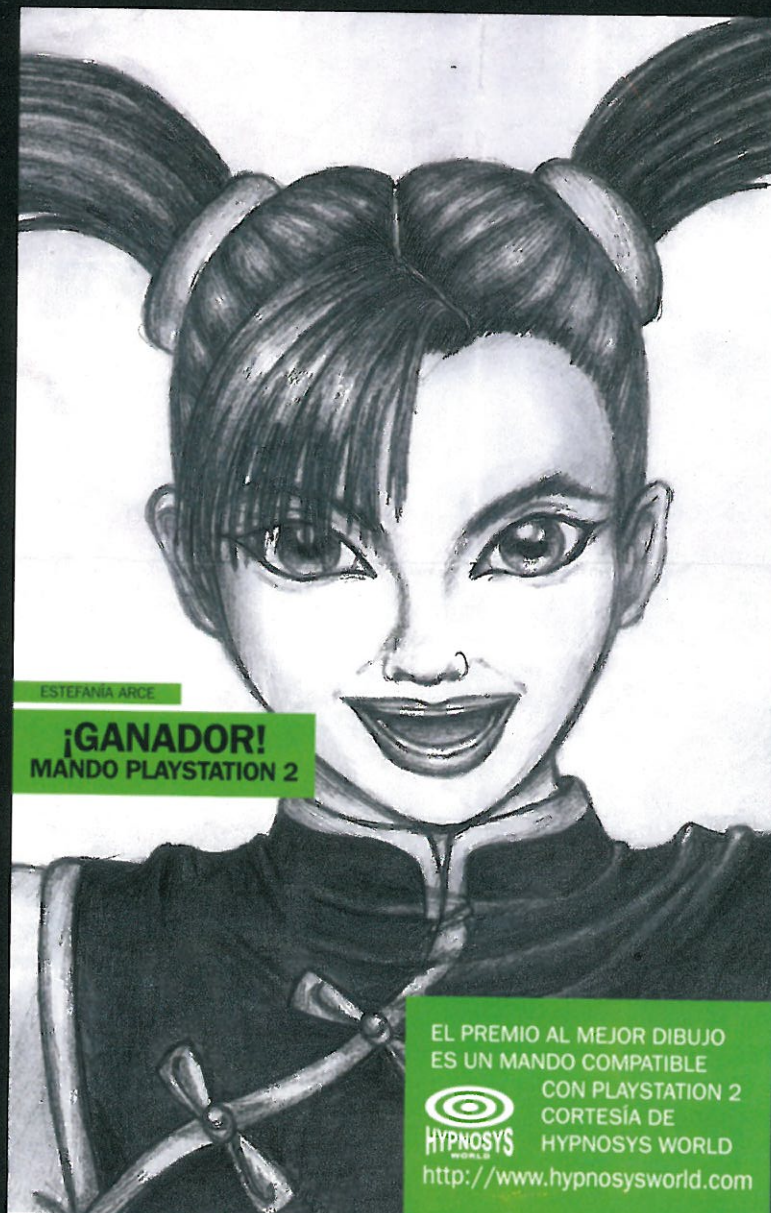
JESÚS PAVÓN



MARTA CARBONERO



ENRIQUE CUEVA



ESTEFANÍA ARCE

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO
ES UN MANDO COMPATIBLE
CON PLAYSTATION 2
CORTESÍA DE
HYPNOSYS
WORLD
<http://www.hypnosysworld.com>

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Desbloquear armas débiles

Teclea **R1, R2, L1, R2**, **←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Desbloquear armas intermedias

Teclea **R1, R2, L1, R2**, **←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Desbloquear armas mayores

Teclea **R1, R2, L1, R2**, **←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Recuperar salud

Teclea **R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Recuperar armadura

Teclea **R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →**,

↑, ←, ↓, →, ↑, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Subir niveles de buscado

Teclea **R1, R1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Bajar niveles de buscado

Teclea **R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

Coche Bloodring Banger

Teclea **↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2** durante el juego. Un mensaje te informará de que está activado.

Coche Bloodring Racer

Teclea **↓, R1, ○, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←**, durante el juego. Un mensaje te informará de que el truco está activado.

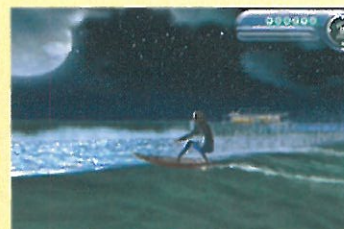


CAPCOM VS SNK PRO

Como suele ocurrir en la saga *Versus* de Capcom, existen una serie de luchadores que se pueden comprar. El sistema es el siguiente: consigues puntos a base de luchar en los modos Versus, Arcade, Entrenamiento o Entrenamiento por parejas. Una vez tengas suficientes puntos, podrás 'comprar' personajes en la opción Tienda, dentro de la pantalla de premios. Los luchadores más poderosos, como Evil Ryu, Akuma o Iori Shin cuestan 300 puntos, mientras que los personajes más normales sólo costarán 50. Esta opción de 'compra' no sirve sólo para luchadores ocultos, sino que permite desbloquear a luchadores que están vetados para uno u otro modo. De todos modos, debes tener en cuenta que existen una serie de restricciones.



KELLY SLATER'S PRO SURFER



Código Maestro

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **7145558092** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Todos los surfistas

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **9495556799** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Seleccionar nivel

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **3285554497** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Todas las tablas

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **6195554141** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Todos los trajes

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **7025552918** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Todos los trucos

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **6265556043** en el teclado del

teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Estadísticas al máximo

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **2125551776** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Saltar más alto

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **2175550217** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.

Vista en primera persona

Selecciona la opción de extras en el menú principal. Introduce **8775553825** en el teclado del teléfono móvil que te aparecerá. Un mensaje te indicará si el código ha sido correcto.



PRO RACE DRIVER

Algunos trucos para facilitarte las cosas en el vertiginoso juego de carreras de Codemasters:

Conseguir todos los coches

Poder manejar todos los vehículos de *Pro Race Driver* puede ser una auténtica labor de chinos, sobre todo teniendo en cuenta lo largo que es el jueguecito. Pero si quieres disponer de todos desde el principio, hay algo que puedes hacer. Es tan sencillo como entrar en la pantalla de bonus (que, naturalmente, está en el menú principal) y teclear como clave **XKIMCF**. Un mensaje te confirmará que lo has hecho de forma correcta.

Conseguir todos los circuitos

Ya no tendrás que sufrir para conseguir correr en todos los circuitos que atesora el juego en su multitud de categorías. Esta vez, la clave que deberás introducir será **TMKYTKO**.

De nuevo un mensaje te indicará si lo has tecleado bien.

Los circuitos *Pro Race Driver*

Existe una serie de circuitos secretos que no son nada fáciles de conseguir... A no ser que introduzcas **LQJJFFA** en la opción de bonus y esperes a que aparezca el mensaje que te dice que el código es correcto; porque haciéndolo los desbloquearás en un santiamén.

Jugar con el control realista

Para tener este tipo de manejo, desbóloalo desde la pantalla de bonus tecleando **SIM**. Dicho control realista vuelve el juego mucho más complicado (por si no hubiera bastante con el control normal).

Jugar con el control alternativo

Otra modalidad de manejo de los vehículos. Para desbóloarla introduce **VIBAKH** como clave en la opción de bonus.



RED FACTION 2

Código maestro

Aprieta las siguientes teclas: **■, ●, ▲, ●, ■, ✕, ▲, ✕** en el apartado de trucos. Desbloquearás todos los trucos.

Selección de nivel

Aprieta las siguientes teclas: **●, ■, ✕, ▲, ■, ●, ✕, ✕** en el apartado de trucos. Desbloquearás todos los niveles.

Super salud

Aprieta las siguientes teclas: **✕, ✕, ■, ▲, ■, ▲, ●**, en el apartado de trucos. La salud te crecerá rápidamente, pero ojo, no serás invulnerable.

Munición infinita

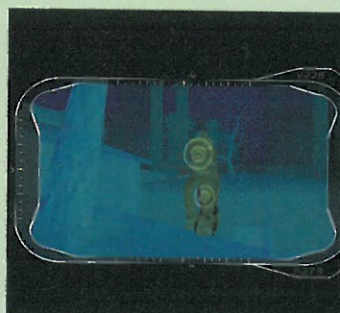
Aprieta las siguientes teclas: **■, ▲, ✕, ●, ■, ●, ✕, ▲**, en el apartado de trucos. Se acabó el tener que ahorrar balas.

Granadas ilimitadas

Aprieta las siguientes teclas: **●, ✕, ●, ■, ✕, ●, ✕, ●**, en el apartado de trucos. Lo mismo que el anterior, pero con las bombas de mano.

Enemigos ardientes

Aprieta las siguientes teclas: **■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■**, en el apartado de trucos. Tus enemigos echarán a arder de un solo tiro, sin importar el arma que utilices (los jefes finales no, claro).



BLADE 2

Seleccionar nivel

Mantén apretado **L1** y teclea **↑, ↓, ←, →, ●, →, ↓, ■** en el menú principal.

Salud infinita

Pausa el juego y mantén apretado **L1**. Entonces aprieta **▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●**.

Rabia infinita

Pausa el juego y mantén apretado **L1**. Entonces aprieta **←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑**.

Todas las armas

Mantén apretado **L1** y teclea **■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲** en el menú principal.

Munición infinita

Pausa el juego, mantén apretado **L1**

y aprieta **←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, ✕**

Dificultad "El que ha visto el sol"

Mantén apretado **L1** y teclea **←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✕** en el menú principal.

Escóltados invulnerables

Pausa el juego y mantén apretado **L1**, teclea **■, ●, ▲, ✕, ■, ●, ▲, ✕**. Evidentemente, sólo funcionará cuando tengas que escoltar a algún personaje no jugador.



ONI

Nuestro lector **Jhonas Cruz**

Reyes nos pide trucos para uno de los primeros juegos aparecidos en PS2:

Código maestro

Aprieta Select. Resalta "Help" y teclea **L2, L1, L2, ■, ●, ■**. No hay confirmación de si este código se ha introducido correctamente, pero piensa que es imprescindible para que funcionen el resto de los trucos.

Energía ilimitada

Teclea **R3, L3, R3, ●**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Cargadores siempre llenos

Teclea **●, ●, ●, R3**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Matar de un tiro

Teclea **L3, R3, ●, ■**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Saltar nivel

Teclea **L3, R3, L2, L1**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta.

Seleccionar personaje

Teclea **L2, L2, L2, L2**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta. Cada vez que aprietes **L2** cambiarás entre los personajes disponibles en ese nivel.

Armas Gatling

Teclea **L2, L2, L1, L3**. Un sonido confirmará que has introducido el código de forma correcta. A partir de ese momento, la mayoría de tus armas podrá disparar sin pausa, y todas las armas tendrán munición infinita.

la estrella invitada

Balas sí, pero de juguete

Point Blank

Corría el año 1997 y Namco se desvivía por aportar juegos a su flamante G-Con 45... lo que nadie se esperaba era una conversión del surrealista *Point Blank*

Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **1997**

Como no todos los juegos de pistola iban a tener el realismo y los hectolitros de sangre de *Time Crisis*, el

divertidísimo *Point Blank* ofrecía a cambio toneladas de humor puramente japonés (que recuerda a la mejor época de *Doctor Slump*), sobre todo gracias

al carisma de sus protagonistas Dr. Don y Dr. Dan, dos tipos con bigote y un terrible parecido al mítico Mister Potato.

Básicamente, el título se basaba en ir superando una serie de pruebas a tiro limpio, pero lo que llamaba la atención era la originalidad y la variedad de

El juego se basaba en ir superando una serie de pruebas, a cual más surrealista, a tiro limpio

dichos juegos, que iban desde lo más normalito (tiro al plato, disparar balones) hasta lo francamente demencial (proteger a Dr. Don o a Dr. Dan del ataque de ovnis o buitres salvajes)... aunque algunas de ellas exigían una pericia con el uso de la GunCon comparable a la de Harry el Sucio con veinte tilas encima.

Point Blank tuvo dos continuaciones igual de surrealistas que Namco va a reunir (junto a otro clásico del género como *Time Crisis*) en un pack que se

podrá disfrutar con la GunCon 2 de la bestia negra de Sony. Lo que aún no sabemos es si tan interesante reedición saldrá del país del sol naciente... ¡ojalá!



(Arriba y derecha) Observad como Don y Dan son atacados por hordas de buitres. ¡Hay que ver lo dura que es la vida del explorador!



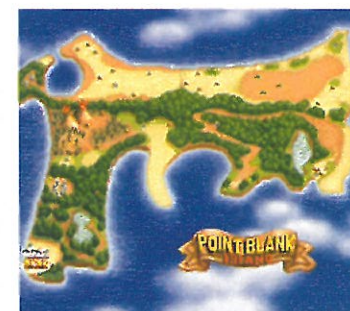
Internationally, these guys aren't very well known, but actually they're very famous old men.

Los protagonistas del juego tenían pinta de todo... menos de peligrosos pistoleros.



Donde pongo el ojo pongo el personaje

Entre las múltiples opciones de juego destacaba un modo Aventura en el que, aunque parezca mentira, se podía mover a los personajes marcando a dónde queríamos dirigirlos mediante un disparo. La historia, es natural, era un poco simple pero igual de divertida que el resto del título: los personajes llegaban a la Isla de Point Blank (la primera isla con forma de Gun-Con de la historia de la creación) y allí iban avanzando hasta que encontraban de forma aleatoria las pruebas de marra. Además, por el camino podían visitar posadas, tiendas y casas como en cualquier aventura gráfica corriente. Una gozada.





¿QUIERES RECIBIR
LA PLANET EN TU CASA,
COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS
GRATIS AL AÑO ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU
PLAYSTATION! INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:

España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos

Dirección

Código postal

Población

Provincia

E-mail

Teléfono

Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐ Tarjeta VISA

☐ American Express

Nº de tarjeta:

Nombre del titular

Nombre del titular

Fecha de caducidad

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿LOS VIDEOJUEGOS NECESITAN SER VIOLENTOS?

ULTIMAMENTE HEMOS ASISTIDO A UNA AVALANCHA DE VIDEOJUEGOS QUE APROVECHAN LA VIOLENCIA PARA LLAMAR LA ATENCIÓN. HOLYBEAR Y TVIRUS NO ESTÁN DE ACUERDO EN QUE ÉSTA SEA UNA TENDENCIA POSITIVA

LAS NARANJAS Y LOS JUEGOS, ¿CUANTO MÁS MECANICOS, MEJOR?

Por suerte, todavía no hemos llegado a los niveles angustiosos de los usuarios de PC que polucionan almohadas por las noches pensando en que podrán descargar sus abultados cargadores en una 'maravilla' como *Doom 3*. O lo que es lo mismo, monstruos con más polígonos, armas más gordas y la violencia de siempre, triplicada. Pero lo que no podemos negar es que la violencia con mayúsculas nos gusta y cada vez de forma más peligrosa. No hablamos de que los videojuegos violentos sean malos *per se* (¡Dios nos libre de dar más carnaza a esas asociaciones de padres con mucho tiempo libre para escandalizarse!). Nos referimos a que sólo hay que echar un vistazo a las ventas para darse cuenta que el número de unidades es proporcional a la cantidad de salvajadas que se pueden hacer en un juego. Ya sea rebanar orcos, afeitar patillas de macarras a la altura del esófago, ejercer de mamporrero alopécico o ir a toda leche repartiendo piñas de millones de duros... la única premisa es que sea violencia lo más explícita posible, con una parte técnica brillante para que las tortas luzcan bien. Es normal que, ante esta actitud, las compañías dejen a un lado el talento de juegos como el excelente *Freak Out* (en que acabábamos con nuestros enemigos... ¡a pellizcos!) o el exquisito *Ico* y se centren en incluir katanas más largas y cerebros más cortos. Es cierto que no queremos jugar únicamente dando saltitos en idílicos mundos de color de rosa fucsia... pero tampoco pasarnos la vida encerrados en oscuros callejones teñidos de oscura sangre.



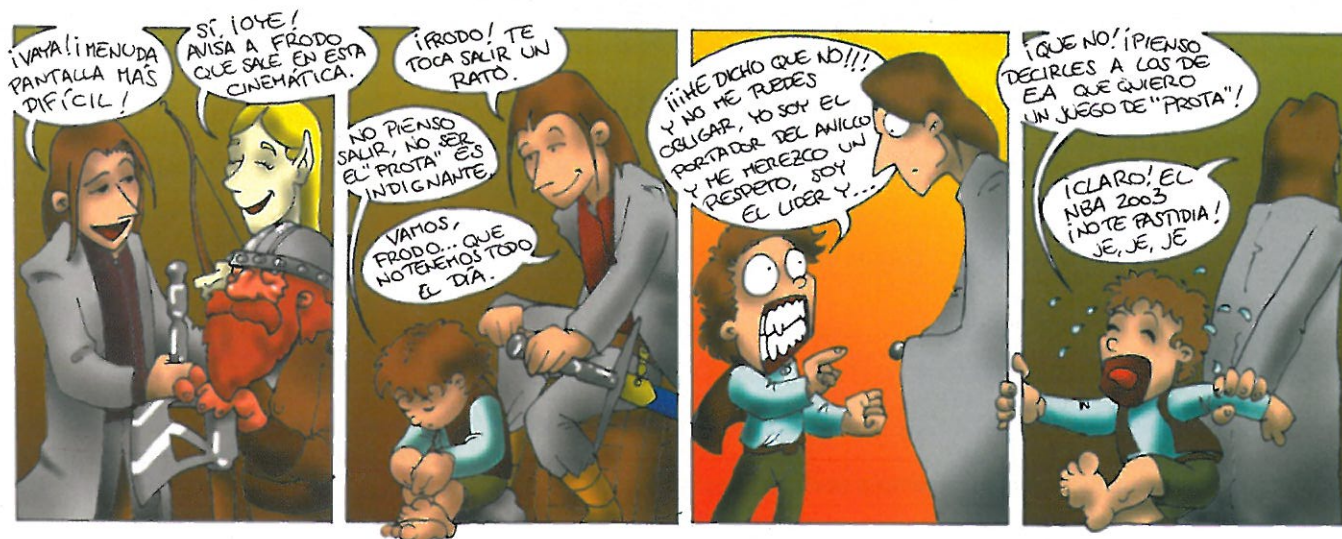
UNA GOTA DE SANGRE PARA SEGUIR AMANDO



Decía Sigmund Freud (el tipo que desveló que un *lapsus linguae* no significaba besar de forma accidental a una chica) que desde el principio de los tiempos el hombre se ha visto movido por dos impulsos opuestos, el Eros y el Tánatos... o, traducido a nuestro idioma, que leer el *Private* a escondidas o disfrutar con *Viernes 13*, 46ª Parte: Jason Prueba su Cortacésped Nuevo no es de enfermos ni de concursantes de *Gran Hermano*, sino algo mucho más natural de lo que desearían los sectores más conservadores de nuestra sociedad (que, de tan reprimidos, luego necesitan corsés rojos para según qué cosas). Cuando los miembros de esta Redacción éramos más jóvenes y tenía-

mos pelo, 'actores' como Stallone y Schwarzenegger partían cuellos y reventaban pechos a dentelladas sin que nadie se escandalizara... pero ahora todo tiene que ser limpio y correcto para no ofender a nadie, así que cuando alguien recibe un tiro, es obligatorio que su circulación se pare automáticamente y no sangre ni una gota. ¿De qué nos extrañamos, pues, si cuando un sector menos 'controlado' en ese sentido como el de los videojuegos le proporciona a la gente esa posibilidad de dar rienda suelta a sus instintos más primarios, los resultados sean unas ventas más bestiales que un disco de duetos de Bisbal y Bustamante? Y es que después de una jornada laboral lidiando con todo tipo de jefes histéricos, *Windows* que se cuelgan y secretarías que te miran con desprecio, poder comportarse como el protagonista de una película de Sam Peckinpah resulta más aliviante que acudir al lavabo después de beberse una botella entera de aceite de ricino.

FUERA DE JUEGO



CONCURSO LOS DIEZ MEJORES

María Edo REUS (TARRAGONA)

CONCURSO TEKKEN 4 (PLANET 46)

Mario Ramos POL, SANTA ANA (CARTAGENA), Joaquín Huertas MARACENA (GRANADA), Daniel Osorio REUS (TARRAGONA), Alfonso Mitge MADRID, Jorge Pérez BURGOS, Borja Alonso TAPIA DE

CASARIEGO (ASTURIAS), Mª Luisa Sánchez PAMPLONA, Mª Isabel Santana SANTA BRÍGIDA (GRAN CANARIA), Edgar Palomares SILLA (VALENCIA), Fernando Orte ALMERIA, Antonio Martínez MANRESA, Jacobo Hernando ALHAURÍN DE LA TORRE (MÁLAGA), Rodolfo de León LA LAGUNA (TENERIFE), Antonio García GALDAR (LAS PALMAS), Daniel Saldaña PALENCIA, Javier Octavio MURCIA, Rosa Mª Sánchez ALCOBENDAS (MADRID), Ernesto Foco COMA RUGA, Iván Torrego (ARANJUEZ), Alberto Blanco REUS (TARRAGONA)



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy

crea parados mañana.

Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42

E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES



En el próximo número

Nos hemos pasado muchos meses reclamando la llegada de *Virtua Tennis 2* a Europa tras el lanzamiento de la versión para PS2 en Japón y Estados Unidos. Acclaim ha hecho realidad nuestros sueños trayendo el juego al viejo continente, pero intentaremos despertar a tiempo para ofrecer un completo análisis el mes que viene.

Tras arrasar el año pasado en PS One, *Harry Potter* se estrenará estas navidades en PlayStation 2 con su segunda aventura: *La Cámara Secreta*. Teniendo en cuenta que la historia de

esta continuación de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* se vuelve bastante más oscura, el juego promete también ofrecer una experiencia bastante más interesante que la primera parte. Acompáñanos en el retorno del niño de la cicatriz en forma de rayo en el próximo número.

Sly Raccoon puede parecer un juego bastante surrealista, sobre todo porque su protagonista es un mapache ladrón que comete sus fechorías utilizando el estilo sigiloso que ha hecho famoso Solid Snake. Sin

embargo, desde que pudimos probarlo por primera vez en el pasado E3 nos ha robado el corazón y descubriremos el porqué dentro de un mes.

En el número 49 de *PlanetStation* podréis ver con vuestros propios ojos el asalto a la bestia negra de Sony de los creadores de *MediEvil* con una aventura muy original llamada *Primal*. En este juego la bella Jen y la gárgola Scree deben unir sus habilidades para sobrevivir en un mundo situado entre la tierra de los vivos y la de los muertos.

A LA VENTA A MEDIADOS DE DICIEMBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

RELACIONES

¡¡Encuentra tu media naranja entre los miles de amigos y amigas que harás!!

envía **LIGAR11**
7494 al



Nº1 EN ESPAÑA

¡CONÉCTATE AHORA!
CHICOS DE TU CIUDAD
TE ESPERAN

chat

Conoce a las mejores chicas de tu ciudad

envía
chat11
al

7494

TELE-COÑAS

906 51 02 53

¿QUIERES GASTAR UNA DIVERTIDA BROMA A TUS AMIGOS?
ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES GRABACIONES.

¡¡Encuentra tu media naranja entre los miles de amigos y amigas que harás!!

envía
GRUPO9
al
chat 7494

PARTY-LINE

Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja...

906 51 02 45

**L
O
G
O
S**

¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!
Envía **LT7** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 54217 NOKIA.

21083	29087	0300311	06070	01163	04135	06050	09016	01140	09013
01003	03084	02015	01001	18259	30002	03004	21073	NOKIA 19004	30061
03383	27000	01022	27026	CUARRO!! 30278	03091	09012	06047	01025	21010
01176	30003	03112	01037	06131	30008	09121	18260	21012	03002
01041	01173	02009	02082	18270	02209	03040	18026	01018	27005
03039	04006	04012	06351	50101	PITBULL 03027	06355	03021	28173	06049
Embujadas 30449	01036	03393	06001	01016	01067	06417	01081	18315	03037
06060	METALLICA 18341	24005	01029	06014	18437	Timofónica 17034	01175	01051	01063
01007	06004	06085	04092	03422	03015	02016	03030	18258	Victor 20136

TONOS

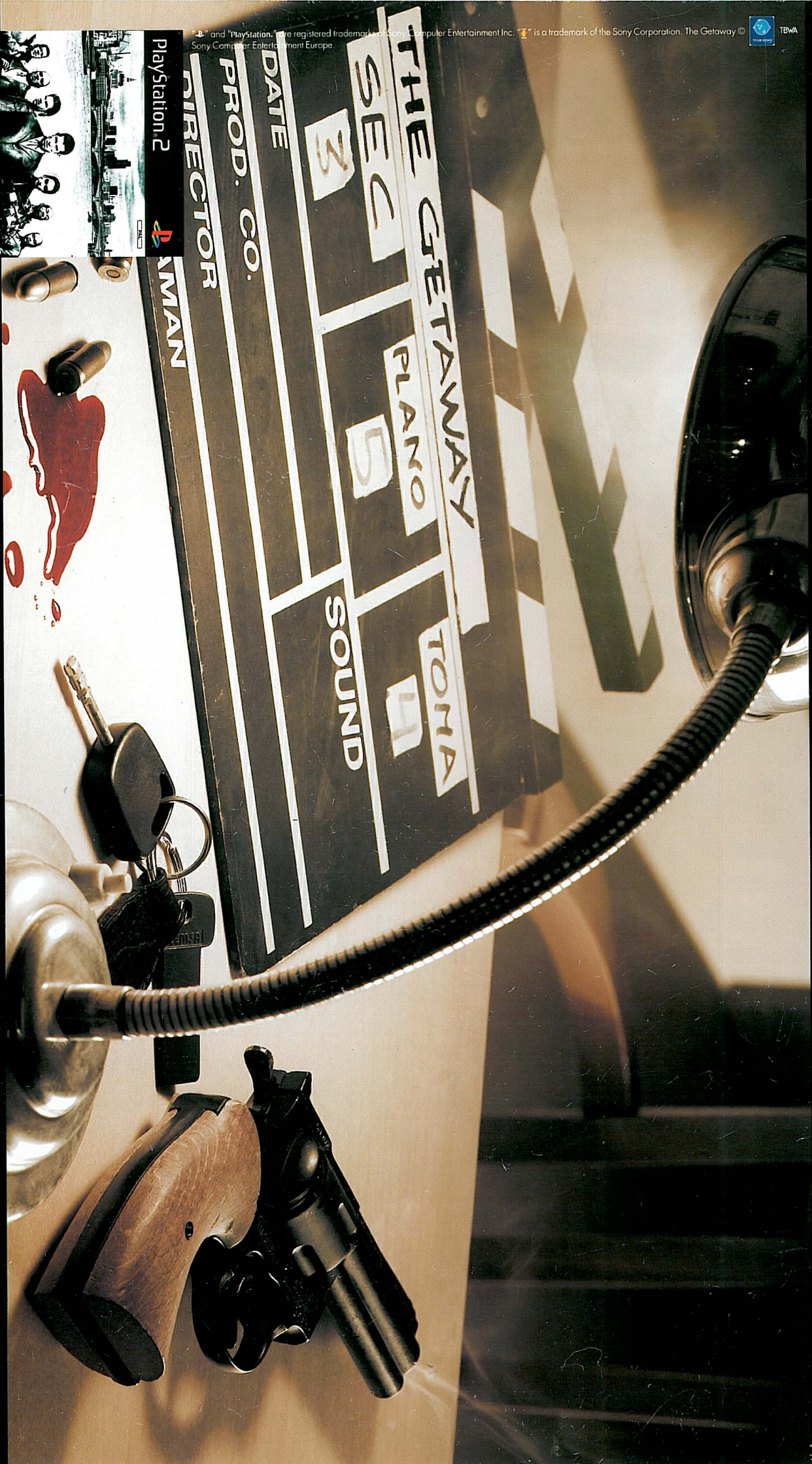
TOP 10

- 62067 Chihuahua - CocaCola
- 54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
- 54259 Lloraré las penas - David Bisbal
- 54217 Asereje - Las Ketchup
- 54222 Ave María - David Bisbal
- 51005 El Exorcista - Cine
- 51027 Mission Impossible - Cine
- 68014 Hala Madrid - Himno
- 59468 Without Me - Eminem

- 54026 Torero - Chayanne
- 55058 Cara al Sol - Himno
- 54257 Cuando tu vas - Chenoa
- 62027 Fraggie Rock - Tv
- 53221 Infected - Barthez
- 55011 Himno de España - Himno
- 54213 Que la Detengan - David Civera
- 62023 Simpsons - Tv
- 51000 Star Wars DarthVader - Cine
- 68002 Cant del Barca - Himno
- 51003 El bueno el feo y el malo - Cine

- 55024 Himno de la Legion - Himno
- 54231 A Dios le pido - Juanes
- 54233 Perdono - Tizziano Ferro
- 53238 Spacce Melodie - Luna Park
- 51021 La pantera Rosa - Cine
- 68030 Centenario Real Madrid
- 54219 Baila Morena - Zucchero
- 54256 Que el ritmo no pare - Patricia Manterola
- 62039 Rasca y Pica - Tv
- 56000 La Abeja Maya - Infantil

- 60269 All the things she said - Tatu
- 53220 Moi Lolita - Alizee
- 62014 Inspector Gadget - tv
- 51013 Indiana Jones - Cine
- 51016 James Bond - Cine
- 54203 Suerte - Shakira
- 62043 SouthPark - Tv
- 51033 Star Wars - Cine
- 54262 Soy Yo - Marta Sánchez
- 54227 Tre Parole - Valeria Rossi
- 51001 Addams Family - Cine



No te vamos a contar de qué va esta película. Ni quién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama o argumento. Y mucho menos el final. Sólo que esto va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello. Secuencias, acción y ambientación en Londres, reproducida al milímetro. En The Getaway todo es como si estuvieras dentro de una película. Y ya sabes, las películas no se cuentan.



es.playstation.com

THE
Getaway
Mafia



www.dondeestacharlie.com

TENSION REPLICISM INTRIGA EL OTRO LADO

PlayStation 2